

Club Nintendo

Mega Man 3

Hook

Super Nintendo

NES Open Golf

Volumen 4 - 1992

Número 4

A continuación te ofrecemos una lista de juegos disponibles para tu CONSOLA NES y tu CONSOLA GAME BOY™ de NINTENDO



NES

Serie Acción

Silent Service
Pinball
Robocop
Power Blade
Iron Tank
Crackout
Megaman 3
Shadow Warriors
Probotector
Snake Rattle 'N Roll
Double Dragon
Megaman
Low G Man
Gauntlet II
Dragon Ninja
Stealth ATF
Air Wolf
Ikari Warriors
Wrath of The Black Manta
Ice Climber
Dr. Mario
Burai Fighter
Kabuki Quantum Fighter
Were Wolf
Isolated Warrior
Duck Tales
Adventuers of Bayou Billy
Batman
Knight Rider
Dragon's Lair
Captain Skyhawk
Bionic Commando
Kickle Cubicle
Puzznic
Totally Rad
North & South
Snake's Revenge
Robocop
Guerrilla War
P.O.W
Blue Shadow
Captain Planet & The Planeteers
Megaman 2
Paperboy
Rescue Embassy Mission
Super Spy Hunter
The Hunt for Red October
Ufouria

Serie Brain

Tetris

Serie Deportes

Ice Hockey
Arch Rivals
Baseball
Road Fighter
Hyper Soccer
Wrestlemania Challenge
R.C. Pro-Am
Rollergames
Ski or Die
The Chessmaster
Lunar Pool
Jackie Chan's Action Kung-Fu
Double Dribble
Golf
Super Off Road
Turbo Racing
Soccer
Pro Wrestling
Goal
Nintendo World Cup
Super Spike V Ball
Tennis
Track & Field II
Blades of Steel
Punch-Out!!
Jack Nicklaus Golf
Track & Field in Barcelona
Big Foot
Fighting Golf
Four Players' Tennis
Skate or Die
World Champ
Rad Racer

Serie Pistola

Hogan's Alley
To The Earth
Wild Gunman
Trick Shooting

Serie Aventuras

Rescue Rangers
Blaster Master
Goonies II
Faxanadu
Solar Jetman
The Battle of Olympus
Legend of Zelda
Metroid
Metal Gear
A Boy and His Blob
Super Mario Bros.
Super Mario Bros. 2
Super Mario Bros. 3
Little Nemo - The Dream Master
IronSword
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Snake's Revenge
Astyanax
Zelda II - The Adventure of Link
Boulder Dash
The Simpsons
Solstice
Total Recall
Top Gun II
Rad Gravity
Mission Impossible
Gremlins 2
Kid Icarus
Mach Rider
Castlevania
New Ghostbusters II
The Guardian Legend
Adventures of Lolo 2
Adventures of Lolo 3
Bugs Bunny Birthday Blowout
Simon's Quest
The Flintstones

Serie Arcade

Kung-Fu
Ghost 'N Goblins
Gradius
Pinbot
Life Force
Rush 'N Attack
Top Gun
Double Dragon II

Serie Clásicos

Donkey Kong Classics
Donkey Kong Jr. Math

GAME BOY

Alleyway
The Amazing Spiderman
Burai Fighter Deluxe
Dr. Mario
Dynablaster
Gargoyle's Quest
Golf
Kwirk
Nintendo World Cup
Pinball - Revenge Of The Gator
Solar Striker
Super Mario Land
Tennis
Wizards & Warriors
Robocop
Bubble Bobble
Choplifter 2
Duck Tales™
F1 Race (4-player adapter)
Navy Seals
The Simpsons
Teenage Mutant Hero Turtles
Double Dragon 2
WWF Superstars
El Rescate De La Princesa Blobette
Super R.C. Pro-Am
Boulder Dash
R-Type
Kung-Fu Master
Mega Man
Solomon's Club
Dragon's Lair - The Legend
Elevator Action
Boxxle
Castlevania Adventure
NBA All Stars Challenge
Bugs Bunny Crazy Castle
Fortified Zone
Battletoads
Turrican

Novedades

The Hunt For Red October
Terminator 2: Judgement Day
The Addams Family
Hook
Tiny Toons
Probotector
Tortugas 2
Skate or Die
Castlevania 2
Sneaky Snakes
Snow Bross
Mickey Mouse Dangerous Chase™
Paperboy 2
Marble Madness
Battletoads



NES
Spaco S.A.
Apdo. de Correos
45080,
28080 Madrid

Game Boy
Erbe Software S.A.
C/Serrano 240
28016 Madrid
No. Teléfono: 4588150



Habla Super Mario

¡Qué ejemplar! ¡No sólo te ofrecemos una dosis doble de Mega Man, sino que incluimos un reportaje en profundidad sobre la Super Nintendo que te va a dejar asombrado!

"Mega Man III" es con mucho la mejor versión de la serie hasta el momento, con más laberintos y enemigos con super poderes a los que derrotar. Una versión completamente nueva de Mega Man, con todos los viejos amigos y enemigos, hace su aparición en el Game Boy™, ofreciendo a los fans de la consola portátil su primera oportunidad de probar la diversión del superhéroe robótico. ¡Créeme, no te sentirás desilusionado!

La otra gran noticia es que tenemos un amplio reportaje sobre la Super Nintendo, concentrándonos principalmente en sus posibilidades. Hay dos páginas dedicadas al funcionamiento de esta consola de la era espacial, con otras dos páginas en **"Super Mario World"** (¡nunca he tenido tan buen aspecto, ni Luigi tampoco!), así como una mirada al futuro que te dará información sobre próximos lanzamientos.

Aun con toda esta información, nos las hemos arreglado para meter incontables reportajes sobre juegos de NES y Game Boy™. **"Hook"** aparece para ambos sistemas, tan irresistible y mágico como la propia película, mientras que **"Terminator 2"**, otro lanzamiento doble, refleja fielmente la atmósfera de la película. Para los fans del deporte, aquí llega **"NES Open Tournament Golf"**, el mejor juego de golf creado nunca - ¡y no tiene nada que ver que yo sea el protagonista! Y lo que es más, los adictos a Wimbledon podrán jugar al verdadero tenis con **"Four Players' Tennis"** en el NES, mientras que aquellos que busquen una verdadera aventura tendrán títulos para Game Boy™ tales como **"Metroid II"** y **"Kid Icarus"**. ¡Y no es más que la mitad!

Normalmente solemos hacer un descanso a estas alturas, pero este año va a ser una excepción, ya que el próximo número nos va a dar cierto trabajo extra. ¡Te prometemos que será una auténtica diversión, aunque el verano no lo sea!

Presidente: Super Mario. Editore: Mark Smith. Fotografía: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing,Nintendo Co., Ltd.Composición:Catalyst Publishing.e impresión: Stratford-Upon-Avon, England.Dirección de CLUB NINTENDO (NES) Spaco S.A.:Apdo. de Correos 45080, 28080 MADRID. CLUB NINTENDO (GAME BOY™) en España: Erbe Software, S.A. C/ Serrano, 240, 28016 Madrid.

Indice

NES Reportajes

Game Boy

Trucos y más Trucos

El Rincón del Jugador



¡Extra!

Articupo especial de Super Nintendo

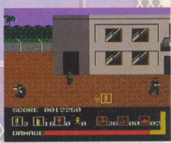


Resumen de la misión

En la selva de Sudamérica hay problemas, y la confrontación resulta inevitable cuando el equipo de "Operation Wolf" aparece en escena...

Hace algunos días los terroristas asaltaron la embajada americana, y ahora mantienen como rehenes a oficiales americanos sufriendo el espantoso calor de la selva. El gobierno americano ha enviado a la mejor de sus fuerzas para localizar el centro neurálgico de operaciones de los terroristas, liberar a sus compatriotas y poner fin a los planes terroristas.





Entrenamiento básico

Como miembro del equipo de "Operation Wolf" tendrás que completar cada misión que te sea asignada, pero vas a tener que estar alerta todo el tiempo, ya que estos terroristas son unos verdaderos fanáticos de la causa.

Puedes elegir el método que quieres utilizar durante el juego. Puedes manejar el cursor con el control o puedes sacar la Zapper y abrirte camino a disparos por todos los niveles.

Intenta siempre acabar con los helicópteros y tanques en primer lugar, ya que pueden causarte mucho más daño que un soldado a pie. Para coger los iconos que aparecen en pantalla, simplemente dispáralos y te verás recompensado con más munición o energía vital.

Pintura de camuflaje, armas y mucho valor

Centro de comunicación

Tu primera misión consiste en infiltrarte en el grupo terrorista HQ y destruir la torre de comunicaciones, impidiendo así que soliciten refuerzos y aislándoles del mundo exterior.

Selva

Tendrás que abrirte paso por la espesura de la selva, con impredecibles peligros acechándote detrás de cada arbusto. Si logras completarlo, conseguirás información vital sobre la localización del campamento de prisioneros.

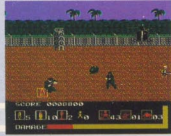
Aldea

Es hora de dar un descanso a tus hombres, ¿y qué mejor lugar que las cabañas de la aldea? Pero antes de poder descansar, tendrás que limpiar la zona de enemigos.

Depósito de municiones

Después de tu merecido descanso, es hora de volver al trabajo y asaltar el depósito de municiones. Si lo logras podrás reponer tu armamento en de cara a los últimos niveles.

Va a resultarte duro, pero por eso mismo fuiste elegido. El presidente aguarda para darte las gracias personalmente... si es que tienes éxito en tu misión.

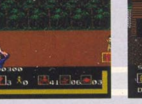




Centro de comunicación



Selva

Aldea

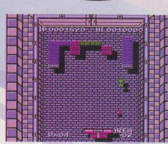


Depósito de municiones

CRACKOUT

¡Problemas en Selim!

¡El planeta futurístico de Selim se encuentra en peligro! Los alienígenas que quieren acabar con este próspero mundo han atacado la computadora principal, haciendo que se vuelva loca y dé comienzo al proceso de auto-destrucción. El único modo de cancelar el programa es introducir un código que se encuentra escondido en los bancos de datos de la computadora. La Patrulla Planetaria te ha enviado a que te pongas a los mandos del "Red Fight" y te introduzcas en la computadora para descubrir el código. Todo el planeta depende de ti ...


¡Coge los objetos de bonificación!


Utiliza los misiles para hacer volar esos bloques tan bien protegidos.



Lucha en "Crackout"

"Crackout" tiene la misma base que juegos tales como "Alleyway", pero va un paso más allá introduciendo novedades que supongan un reto incluso mayor. El objetivo de cada uno de los cuarenta niveles es acabar todos los bloques o destruir a los alienígenas, y a veces ambos. Golpeas el objetivo dirigiendo la trayectoria de una superbola en constante movimiento con el Red Fighter que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Si golpeas ciertos objetivos que vagan por la pantalla caerán objetos de bonificación. Estos pueden ser desde bolas extra y misiles hasta congeladores de tiempo o vidas extra.

Otra novedad única es el hombre de Konami. Aparece a intervalos durante el juego, y si golpea tu nave pasarás al siguiente nivel. Sólo parece una vez por zona, de modo que es mejor utilizarlo sólo en un nivel en particular.

Las zonas

Hay un total de cuatro zonas, cada una de ellas compuesta de diez niveles. Busca las letras que forman el código, ya que tendrás que colocarlas en su sitio para formar una palabra al final del juego.

Zona 1 - La Zona Cúbica

Rodeado de cubos multicolor, tendrás que avanzar por niveles relativamente fáciles hasta llegar a niveles posteriores dominados por alienígenas. Intenta no utilizar el hombre de Konami hasta más adelante - deberías ser capaz por ti mismo de hacer aumentar tu puntuación y tu reserva de bolas en los primeros niveles.

Zona 2 - La Zona del Espejo

En esta zona aparecen bloques indestructibles y más fuertes, así como un montón de escurridizos alienígenas. Deja que la superbola rebote en las paredes o que se cuele por los pequeños agujeros.


Puede que las letras aparezcan en habitaciones con espejos rotos.

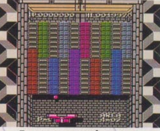
Zona 3 - La Zona de las Tuberías

Nuevas trampas tales como un bloque indestructible te van a hacer la vida imposible en esta zona llena de tuberías. Lo más útil es la bola de energía, que barrerá de la pantalla a la mayoría de los bloques de un solo golpe.


Tienes que conseguir un ángulo muy agudo para pasar el bloque central.

Zona 4 - La Zona Final

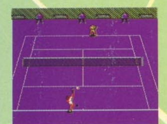
Como ya esperabas, esta zona encierra algunos de los más intrincados y difíciles grupos de bloques. Aparecerán algunos alienígenas, pero tendrás que trabajar mucho antes de poder alcanzarlos con la superbola.


¡Esta zona realmente te ofrece un gran final!

FOUR PLAYERS' TENNIS

Match Point

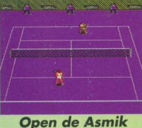
La cancha central está totalmente en silencio mientras te preparas para efectuar el servicio. Estás a punto de conseguir una fantástica victoria. Has remontado una desventaja de dos sets, y ahora sólo un punto te separa de la victoria.



Gana el campeonato



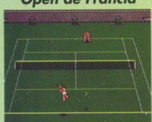
Efectúa un golpe



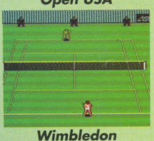
Open de Asmik



Open de Francia



Open USA



Wimbledon

¡Efectúas un servicio directo a la cancha de tu oponente, la bola te vuelve, pero la lanzas lo suficientemente lejos cono para ponerla fuera del alcance de tu adversario, y el público estalla en un grito de victoria! Ya está - lo has conseguido - ¡eres el campeón! "Four Players' Tennis" trae al NES una fantástica simulación que hará las delicias de los fans del deporte que busquen un reto a su altura.

Entrenamiento

Al igual que en el resto de deportes, la práctica lo es todo, y si logras dominar las jugadas más difíciles de "Four Players' Tennis" podrás mejorar cualquier aspecto de tu juego. Cada vez que ganes un partido conseguirás puntos de bonificación que te permitirán aumentar tu fuerza en ocho categorías diferentes.

Cada jugador tiene su propia técnica de juego, pero para competir a niveles más elevados tendrás que mejorar tus capacidades, y de este modo aumentar tus posibilidades de ganar el Grand Slam. Además podrás efectuar una mayor variedad de golpes tales como reveses, directos y smashes con diversos grados de control y efecto. ¡Experimenta un poco para encontrar los golpes que resultan más efectivos para ti!

En el circuito

Ahora que te has unido a la élite del circuito de tenis mundial, tendrás que competir en algunos de los torneos más renombrados.

Open de Asmik

Esta nueva inclusión en el mundo del tenis es tu primer campeonato. La superficie es única, pero no dejes que eso te desanime.

Open de Francia

El Open de Francia se juega sobre tierra batida. Muchos jugadores encuentran difícil efectuar ciertos golpes sobre esta superficie. Tendrás que adaptar tu técnica.

Open USA

Flushing Meadow, quizás una de las canchas más impresionantes del mundo. Si el público está contigo y las cosas salen como tú quieres, podrás disfrutar mucho.

Wimbledon

¡El sueño de todo jugador! Todo un clásico en la historia de este deporte, Wimbledon ha sido testigo de algunos de los mejores enfrentamientos de todos los tiempos. Siendo la única superficie de hierba del circuito, tendrás que efectuar golpes realmente hábiles ya que la bola se mueve más lentamente que en otras superficies.

Partidos de dobles

Además de disfrutar de un gran campeonato, "Four Players' Tennis" te permite jugar un par de sets con un amigo, o competir en un partido de dobles. Hasta un máximo de cuatro jugadores pueden participar juntos gracias al NES Four Score. ¡Los dobles sí que te harán reaccionar deprisa, ya que tú y tu compañero tendréis que estar sincronizados y formar un verdadero equipo!



Dobles

THE ADVENTURE ISLAND PART II TWO

Explora la isla con Master Higgins

¡Si buscas diversión y aventuras, entonces reserva tu viaje a "Adventure Island II", donde el sol brilla siempre y podrás broncearte como quieras! Sin embargo, no se trata de unas vacaciones normales - entre las palmeras y la playas de este paradisiaco lugar existen dinosaurios, monstruos marinos y otras criaturas que no dan precisamente la bienvenida a los turistas.

Pero Master Higgins, el héroe de esta aventura, es algo más que un turista - ha venido para rescatar a la princesa Tina del malvado doctor Witch. Tendrá que abrirse camino por las ocho islas, cada una de las cuales compuesta de gran número de niveles, luchando contra las múltiples criaturas antes de llegar a la lucha final. ¡Puede que sea joven, pero Master Higgins es lo suficientemente valiente como para llevar a cabo esta misión!

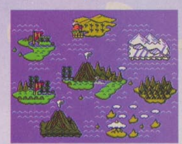
Guía a Desert Island

Master Higgins lo va a tener muy difícil incluso para completar el primer nivel. Tratándose fundamentalmente de un juego de plataforma, tendrás que guiar a Master Higgins por los numerosos niveles esquivando a los enemigos y sorteando los peligros del terreno, además de mantener los ojos abiertos para coger huevos que contengan bonificaciones y objetos.

Dinosaurios amigos - hay cuatro tipos de dinosaurios que te permitirán ir montado a sus espaldas. Son el Camptosaurus azul que ataca con la cola, el Camptosaurus rojo que escupe fuego, el Elasmosaurus que va por el agua y finalmente el Pteranodon alado.
Hacha de piedra - Lánzasela a los enemigos para dejarlos "de piedra".
Monopatín - Te permitirá moverte más rápido, pero tienes un control limitado sobre él.
Otras bonificaciones - Busca la leche que reponga tu nivel de energía, las flores de bonificación y la chica de miel invencible. ¡Y no te comas la berenjena!

Las islas

Hay un total de ocho islas que conquistar - aquí tienes unas cuantas.
Isla de Fern – Un típico escenario de palmeras da comienzo a la aventura, con suficientes gusanos, serpientes y pájaros para empezar bien. ¡Asegúrate de coger el hacha y el monopatín!
Isla del Lago – Tendrás que zambullirte en esta isla para acceder a ciertos niveles. ¡Ten cuidado con las púas camufladas!
Isla Desierta – Muchas aventuras han llegado a su fin a causa del insoportable calor reinante en este lugar. Hasta los cocos que caen de las palmeras son letales.



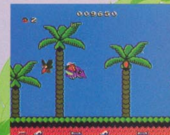




¡Ten cuidado con las piedras que caen al entrar en la cueva!



¡Ojo con los lobos que te perseguirán en el bosque!



Vuela por los aires con el Pteranodan

Hook™

El día en que creció Peter Pan...

El mundo eternamente joven de Nunca Jamás no ha vuelto a ser el mismo desde que se marchó Peter Pan. Y sin embargo, el capitán Garfio no llegó a olvidarle nunca. Por desgracia, Peter ha crecido y ha dejado atrás sus días de diversión en el país de Nunca Jamás - ¡ni siquiera ha vuelto a volar! Pero a pesar de sus reservas será mejor que vuelva a creer, ya que no sólo sus hijos se encuentran en peligro, sino todo el reino de Nunca Jamás.

Protagonizado por...



Peter Pan - Tú serás Peter Pan en la búsqueda de sus hijos, que se encuentran en las garras del horrible capitán Garfio. Peter todavia no puede volar, pero es un héro nato y podrá arreglarselas para superar los sucesivos niveles, e incluso puede que se lleve una sorpresa con la ayuda de Campanilla. Peter es muy bueno con la espada, y si se ve arrinconado podría luchar con el mejor espadachín.

Campanilla - Dicen que las cosas buenas vienen en envases pequeños, y tú no eres más pequeña que esta hermosa hada. Campanilla tiene ciertos poderes mágicos que podrían sacar de apuros a Peter más de una vez. ¡Pero no olvides que no podrá ayudarte cuando te encuentres bajo el agua, ya que no le gusta que se le mojen las alas!

Rufio - Desde que Peter Pan se marchó de Nunca Jamás, Rufio ha sido el líder de los niños vagabundos, y un buen líder. Sin embargo, ahora que ha vuelto Peter Pan, Rufio teme perder su posición. Pero no antes de que Peter demuestre que es quien dice ser, y le derrote en una lucha con la espada.

Capitán Garfio - ¡Todo cuento tiene un malo, y en este caso es Garfio! No contento con capturar a los hijos de Peter, quiere destruirle a él y a todos sus amigos de Nunca Jamás. Todos los piratas son leales a Garfio, y tendrás que acabar con todos ellos entes de llegar hasta el capitán en persona.

Atraviesa el país de Nunca Jamás

Ya te encuentras listo para embarcarte en tu largo y dificil viaje por los distintos niveles de Nunca Jamás. En cada nivel tendrás que explorar todos los rincones y coger los objetos que descubras. Todo el juego es un viaje interminable en el que tendrás multitud de personajes que ver y trampas que salvar.

Dedales y cosas

A lo largo del juego te encontrarás objetos que tendrás que coger. Algunos son más importantes que otros, pero merece la pena cogerlos todos.

GALLINA/PASTEL/MANZANA Estos apetitosos bocados repondrán la energía de Peter.
CANICA - Te permitirá cruzar puentes de estrellas...
DEDAL - Para que Campanilla te acompañe, antes tendrás que coger el dedal.
DETECTOR DE METALES - Te permite buscar tesoros escondidos en ciertos niveles.
YUNQUE - Coge el yunque en los niveles de agua para que te sirva de ayuda en tu viaje por el mar.
OSTRA - Coge las perlas de las ostras para completar los niveles de agua.
COFRE DEL TESORO - Coge el cofre del tesoro y consigue de 50 a 100 puntos.



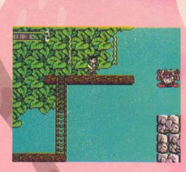
¡A Por el capitán Garfio!

Abrirte camino por el país de Nunca Jamás requiere buen juicio y y habilidad, así como toda la ayuda que puedas conseguir. De modo que, teniendo en cuenta que estás ante los amables y considerados miembros del Club Nintendo, te incluimos los mapas de dos de los primeros niveles para que tengas un buen comienzo...



El bosque pirata

¡Piratas por todas partes, y tu única ayuda es Campanilla! El bosque pirata es un comienzo realmente difícil, lleno de piratas intentando cazarte y criaturas nada amistosas. Explora todas las áreas, coge todos los objetos y busca la salida.



La mina fantasma

¡Procura que no te asusten las apariciones fantasmales que vagan por toda la mina haciendo escalofriantes sonidos! Coge toda la comida que puedas, y dásela a Thudbull, que te ayudará. Encuentra el detector de metales y podrás descubrir cofres con tesoros escondidos...





LLAVE
- Cantos rodados
- Thudbutt
- Piratas
- Guru
- Piratas fantasma
- Dragones escupefuego
- Marinero fantasma
- Gorilas
- Arañas
- Tortugas
- Estrellas
- Detector de metales
- Dedal
- Campana
- Gallina
- Manzana
- Pastel

Bueno, aún estás al principio del juego, y te queda mucho camino por recorrer hasta poder enfrentarte con el capitán Garfio. De ahora en adelante vivirás nuevas experiencias que pondrán a prueba cada una de tus posibilidades.

Vuelo

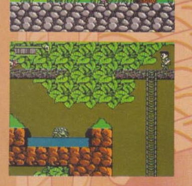
En unas cuantas ocasiones tendrás que continuar tu viaje por el cielo. Hace tiempo que Peter no vuela, de modo que para ayudarle los muchachos vagabundos han colocado canicas en el cielo. Cógelas mientras vas volando y no tendras problemas, pero ten cuidado con los cartuchos de dinamita y las nubes de tormenta, ya que podrían acabar de un golpe con tu viaje por los aires.



Lucha con Rufio

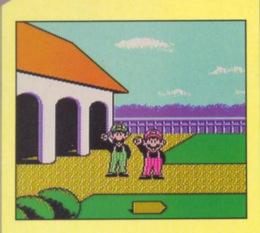
Tu habilidad con la espada será puesta a prueba en este enfrentamiento cara a cara con Rufio. ¡Muévete lo más rápido que puedas con la espada para hacer tiras su traje antes de que él haga tiras el tuyo!

El resto del Juego



Hay muchos otros niveles en el juego que te harán moverte por terrenos que no van a resultarte nada fáciles. Zambúllete en el mundo marino y ten cuidado dónde pones los pies en las zonas heladas de las Colinas de Nieve. ¡Desde la tumba del pirata hasta la cueva del capitán Garfio, no tendrás un momento de descanso si quieres librar al país de Nunca Jamás de sus malvados ocupantes!





NES OPEN TOURNAMENT GOLF™

En el club de golf

¿A que siempre te has preguntado para qué madrugan Mario y Luigi en sus días libres? ¿Nunca se te ocurrió preguntarte en qué emplean su tiempo libre? Bueno, puede que te sorprenda saber que en cuanto tienen una oportunidad cogen sus palos y se van a la Club Nintendo House para jugar un poco al golf. Sí, ellos piensan que no hay nada como una buena partida del golf, y ahora tú puedes unirte a ellos...

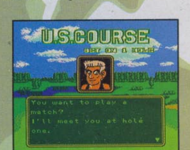
"NES Open Golf Tournament" es el paraíso de un golfista, con gran cantidad de diferentes opciones y recorridos altamente retadores. Junto con esto, el juego almacenará tus estadísticas, añadirá el dinero que hayas ganado, te permitirá entrenarte en hoyos que tú mismo elijas, y además guardará la imagen de tus mejores hoyos, tales como hoyos en uno, eagles y albatrosses. No necesitamos decirte que el juego es más completo y realístico que ningún otro que hayas visto antes.

¿Quieres disfrutar de un partido con un amigo, o prefieres tomar parte en una competición de dieciocho o treinta y seis golpes? Quizá te gusta arriesgar y prefieres jugar rápido, en cuyo caso puedes competir en un solo hoyo. Pero la mayor recompensa en metálico será para el que quede primero en un campeonato de 36 hoyos - ¡quizá puedas ser el primero en ganar un millón!

Alrededor del mundo en 54 hoyos

Puedes elegir entre 3 recorridos diferentes, cada uno de ellos con sus propios obstáculos y dificultades. Vamos a examinarlos uno a uno...

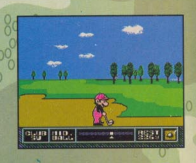


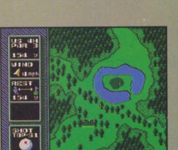




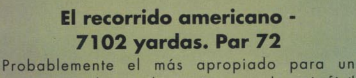
El recorrido británico - 7049 yardas. Par 72

Te recomendamos que te pongas las botas de goma si quieres entrar en el recorrido británico. Hay numerosos obstáculos de agua, así como la pesadilla de todo golfista - ¡bunkers! Además, dado el clima de Gran Bretaña, puedes encontrarte con que la velocidad del viento es mayor que en los otros dos recorridos.





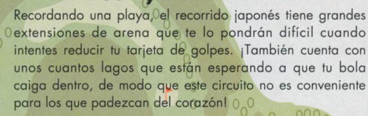
El recorrido americano - 7102 yardas. Par 72



Probablemente el más apropiado para un principiante, el recorrido americano es algo más fácil que los otros, pero eso no quiere decir que sea muy fácil. Hay hoyos muy largos; de hecho el hoyo 12 es el más largo de todo el recorrido, ¡con 642 yardas!



El recorrido japonés - 7037 yardas. Par 72

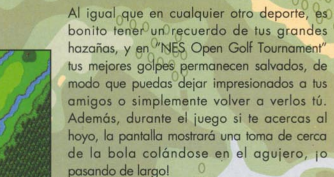




Recordando una playa, el recorrido japonés tiene grandes extensiones de arena que te lo pondrán difícil cuando intentes reducir tu tarjeta de golpes. ¡También cuenta con unos cuantos lagos que están esperando a que tu bola caiga dentro, de modo que este circuito no es conveniente para los que padezcan del corazón!

Vamos a verlo otra vez





Al igual que en cualquier otro deporte, es bonito tener un recuerdo de tus grandes hazañas, y en "NES Open Golf Tournament" tus mejores golpes permanecen salvados, de modo que puedas dejar impresionados a tus amigos o simplemente volver a verlos tú. Además, durante el juego si te acercas al hoyo, la pantalla mostrará una toma de cerca de la bola colándose en el agujero, ¡o pasando de largo!

Cuando estés metido en un lío, podrás ver tu situación, lo que siempre te da una buena indicación de qué palo debes elegir. El juego tiene tanto que ofrecer que el único efecto que no va a sentir es el del viento moviéndote el pelo - ¡aunque siempre puedes enchufar el ventilador!

Premios en metálico



En golf puedes ganar interesantes premios en metálico, y este juego no es la excepción. Aparte del premio en metálico que puedes ganar en competiciones o hoyo a hoyo, también tienes la oportunidad de hacerte con unas cuantas bonificaciones. En cada circuito se seleccionará un hoyo para los campeonatos del golpe más largo y del más cercano al banderín. Si logras ganar ambos serás declarado el vencedor y tendrás que elegir una de las tres banderas. ¿Cuál de ellas tendrá el premio mayor?

Cuando tengas el dinero hazle una visita a Guy el gorila, que te guardará el dinero en el banco y te dará una idea de lo rico que te estás haciendo.

Colócate en el tee

La acción ya ha dado comienzo. Nos lanzamos al recorrido británico para jugar los primeros hoyos y, por supuesto, para darte unos cuantos trucos para que te coloques en cabeza.

1



2



3

Hoyo 1: Par 4: 418 yardas (mapa de 2 pantallas)

Este primer hoyo es un par cuatro bastante largo que requiere un golpe de tee muy fuerte y preciso. Efectúa el golpe inicial de derecha a izquierda, y con un preciso segundo golpe podrías incluso optar a un birdie.

Hoyo 2: Par 4: 393 yardas (mapa de 2 pantallas)

Puedes intentar este hoyo de dos maneras. Con un fuerte golpe a la izquierda podrás llegar hasta el fairway, con lo que sólo tendrás que dar un golpe de aproximación bastante corto. De otro modo podrás subir al fairway por la derecha, pero necesitarás quedarte pegado al lado izquierdo, y los árboles podrían causarte problemas. Decidas lo que decidas intenta no dar un golpe demasiado grande, ya que hay un gran búnker escondido detrás.

Hoyo 3: Par 5: 550 yardas (mapa de 2 pantallas)

Para un par 5 este agujero resulta muy corto, y tienes incluso la oportunidad de restar un golpe e incluso dos. Antes de nada tienes que pasar los árboles que se encuentran cerca del tee. Efectúa un golpe de tee fuerte y ligeramente inclinado a la izquierda. Si pasas los árboles y llegas al fairway, tendrás un segundo golpe muy fácil, así como una buena oportunidad para conseguir un birdie o algo mejor.





¡Dijo que volvería, y antes de que pudieras decir Sistema Cyberdine ha vuelto este amistoso y futurístico personaje, protagonizando esta conversión de la película! El film fue el la película más cara jamás realizada, así como un increíble éxito en los cines de todo el mundo, y parece que intenta repetir el éxito en el mundo de los videojuegos. Tu misión consistirá en salvar a un jovencísimo John Connor de sus enemigos del futuro. El mundo aún no lo sabe, pero todo depende de ti... es el Juicio Final.

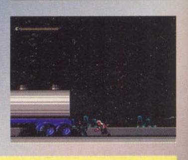
¡Hasta la vista, baby!

T800 tendrá que proteger a John Connor a toda costa, y esto significa que va a tener que luchar contra unos cuantos matones a lo largo del juego. Sin embargo, es un tipo duro que no conoce el miedo, de modo que unos cuantos mortales tampoco van a suponer una amenaza para él. De todos modos, lo va a tener mucho más difícil cuando llegue el momento de enfrentarse al persistente y temible T1000. Va a ser una confrontación épica...

Lucha con los puños

El T800 es bastante manejable, y en el primer nivel tendrá que luchar con los puños. Enemigos con barras de hierro y matones musculosos le atacarán por todas partes. Una vez que se deshaga de ellos, tendrá que enfrentarse al más duro de todos ellos... Espera a ver.





Lucha primero contra los motoristas.

No dejes que te asusten las motocicletas.

Esos muchachos corren muy rápido.



¿Es justo? Diez matones se abalanzan sobre ti, intentando golpearte y acabar contigo.

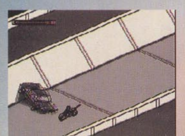
Dirígete a la parada de camiones.

¡No hay tiempo para ver el menú!

Ten cuidado... ¡tras la barra!

Este tipo es muy duro, pero no indestructible. Salta sobre su cabeza y atácale por detrás.





El deber llama

El nivel uno es sólo un anticipo de lo que vas a ver, con una gran variedad de niveles que siguen al pie de la letra la trama de la película. Conduce tu moto recién adquirida a través de la tormenta, utilizando la pistola para llegar hasta las puertas. ¡A propósito, el T1000 te perseguirá con un camión! Saca a Sarah Connor del psiquiátrico en el que ha sido recluida, donde volverá a aparecer el T1000, y después dirígete al cuartel general de los sistemas Cyberdine para arrasarlo.

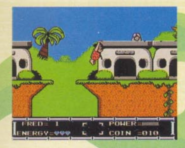
Vayas donde vayas, serás constantemente perseguido por el T1000, y, finalmente, ... ¡tendrás que enfrentarte a él!

The Flintstones®
The Rescue of Dino & Hoppy

¡Yabba Dabba Doo!

¡Llegan los Picapiedra! La Edad de Piedra se mezcla con la locura de la era espacial, y ambas se combinan para ofrecerte un juego con toda la diversión de los dibujos animados. Esta versión NES te coloca en la piel del malhumorado Pedro Picapiedra, a quien tendrás que guiar por todo Bedrock y sus alrededores, e incluso por el siglo 30 en un intento de salvar a sus mascotas, Dino y Hoppy, de un científico del futuro.

Conoce a los Picapiedra



Pedro - A pesar de su aspecto, Pedro es un tipo muy ágil, y puede trepar sin dificultad al borde de las plataformas. También puede utilizar una gran variedad de armas tales como hachas de piedra, hondas y palos, para vérselas con los animales prehistóricos.



Wilma - La sufrida esposa de Pedro. ¡Háblala con cariño y puede que se una a ti!



Pablo y Betty - Los vecinos de Pedro, llenos de buenos consejos.



La zona prehistórica

Hay siete precarios niveles esperando a Pedro, cada uno de ellos lleno de monstruos hambrientos, criminales de la edad de piedra, peligrosos paisajes y guardianes sin escrúpulos. Cada vez que Fred complete un nivel, su futurístico amigo Gazoon reconstruirá parte de una máquina del tiempo. Cuando la complete, los Picapiedra podrán salir del siglo 30.

Bedrock

Los pterodáctilos y los monstruos marinos de aliento de fuego habitan la relativamente pacífica ciudad de Bedrock. ¡Ten cuidado al cruzar el puente fosilizado!

Reefrock

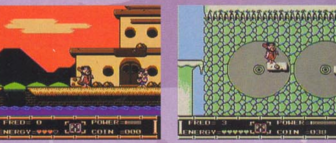
Un vecindario ciertamente difícil, así como muy hostil. ¡Ten cuidado cuando pases por encima de las alcantarillas prehistóricas!

La Ciudad de Hielo

¡El clima bajo cero no resulta una bienvenida muy agradable para Pedro, que tendrá que escapar de varias rampas si quiere llegar hasta el final!



¡Aguanta lo que puedas!



¡Ojo con los escurridizos criminales!

¡No saltes cerca de las púas!



Más allá de Bedrock

Hay más niveles aguardándote fuera de la Ciudad de Hielo, incluyendo una selva llena de monstruos, cuevas llenas de lava y peligrosos mares. ¡Cada uno de ellos supone un reto y mucha diversión, con nuevas características que te mantendrán entretenido durante un buen rato! Detente para jugar un partido de uno contra uno en las areas de cancha para conseguir poderes de bonificación. Entre estos poderes se incluyen el salto, la zambullida y la facultad de volar, todos ellos cruciales para llegar al final con éxito.



Juega uno contra uno

HIGH SPEED®

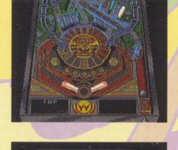
¡Experimenta el Pinball con High Speed!

"Pinbot" demostró que el pinball tenía por derecho propio un lugar en los videojuegos, ofreciendo acción rápida y un juego excitante. "High Speed" es el segundo de la serie; te trae a tu pantalla los tableros más populares, y se las arregla para mejorar a su predecesor, combinando la diversión del juego original con las capacidades de alta tecnología de tu Nintendo Entertainment System.



Tablero de High Speed

Bumpers, obstáculos y bonificaciones adornan el colorido tablero de pinball de "High Speed". Realmente hay mucho más de lo que parece a simple vista, y también hay un montón de bonificaciones por encontrar...



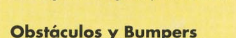
Enciende las luces

Coloca todas las luces en verde, después ámbar y finalmente rojas antes de lanzar la bola a la rampa para que comience la persecución policial. Vuelve a introducir la bola por la rampa para que comience la opción multi-bola con las tres bolas del tablero a la vez.

Carrera por la autopista

¡Lánzate por la autopista de Santa Mónica o por la de la Bahía para conseguir una gran puntuación!

Obstáculos y Bumpers



Numerosas rampas moverán la bola por todo el tablero, mientras que los bumpers parpadeantes la enviarán lejos y aumentarán espectacularmente tu puntuación. Si golpeas ciertos bumpers en un determinado orden podría ser muy beneficioso para ti.

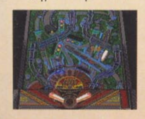
Flippers

El scroll de la pantalla te permite vigilar los flippers en todo momento.



Enemigos de Videojuego

¡Incluso los aliens aparecen en este juego, amenazándote con llevarse la bola y no devolverla nunca! Puede que otros intenten disolver uno de tus flippers, de modo que si uno de ellos aparece en pantalla, intenta que la bola no se acerque a él. Si dejas que el alien se lleve la bola sacude el tablero rápidamente con los botones del control, ¡pero ojo con cometer una falta!





Bonificaciones

Hay dos tipos de símbolos que conducen a niveles de bonificaciones. Consigue tres helicópteros para participar en una carrera de desgaste de neumáticos, o coge tres SAFES para escapar al juego PACHINKO. Completa estas bonificaciones para ganar puntos, así como la oportunidad de conseguir algunas opciones especiales tales como el retroceso o una partida extra.





Christopher Rolfe

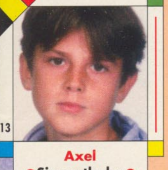
Juegos favoritos: Super Mario Land, Paperboy, Balloon Kid
Máximas puntuaciones: Terminé Super Mario Land en 3 días y Double Dragon en 2 días.
Hobbies: Jugar con el NES, jugar al fútbol y al tenis.
Ambiciones: Diseñar una consola portátil tan buena como el Game Boy™.





Jesse Lee Pastora

Juegos favoritos: Rescue Rangers
Máximas puntuaciones: Terminé Rescue Rangers en 1 semana.
Hobbies: Jugar con el NES, luchar y comer chocolate.
Ambiciones: Ir a Marioland.



Axel Siegenthaler

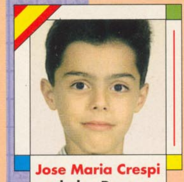
Juegos favoritos: SMB 3, Bayou Billy y Mission Impossible
Máximas puntuaciones: Terminé Duck Tales en dos días y Gremlins 2 en cinco dias.
Hobbies: Jugar al baloncesto y al NES.
Ambiciones: Terminar SMB 3 y Mission Impossible.





Andrea Barberis

Juegos favoritos: Soccer, Turtles
Máximas puntuaciones: Completé Super Mario en una semana, Duck Tales™ en dos días.
Hobbies: Jugar al NES y al fútbol.
Ambiciones: ¡Convertirme en un famoso jugador de fútbol!



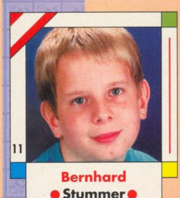
Jose Maria Crespi de los Reyes

Juegos favoritos: Kung Fu Master, Super Mario Land, Castlevania
Máximas puntuaciones: Terminé Kung Fu Master.
Hobbies: Jugar con el Game Boy™ y al fútbol.
Ambiciones: Tener todos los juegos de Game Boy™.



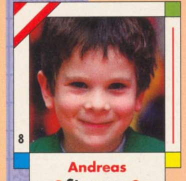
Marie Pierre Borez

Juegos favoritos: Todos los de Super Mario, Duck Tales™
Máximas puntuaciones: Terminé SMB en media hora y Duck Tales™ en dos días.
Hobbies: Mi hija de cuatro meses y bucear.
Ambiciones: Terminar todos los juegos NES y bucear en el Mar Rojo.



Bernhard Stummer

Máximas puntuaciones: Terminé SMB 1 y 2, Mega Man 1 y 2, y Zelda 1 y 2.
Hobbies: Jugar con el NES, ver la TV, nadar y escribir a Nintendo.
Ambiciones: Trabajar para Nintendo.



Andreas Stummer

Máximas puntuaciones: Terminé Zelda 1 y Double Dragon 2.
Hobbies: Jugar al NES y nadar.
Ambiciones: Trabajar para Nintendo.

¡Si quieres ver tu nombre y foto en la mejor revista del mundo, entonces coge lápiz y papel y comienza a escribir! No sólo necesitamos tu nombre y dirección, sino también tus tres juegos favoritos, tus dos mejores puntuaciones (éxitos con el NES), tus hobbies y tus ambiciones en la vida. Mándanos algo gracioso, simpático pero rápido - cuanto antes tengamos tu perfil, más oportunidades tendrás de que salga impreso (¡pero tiene que ser bueno!)



MEGA MAN 3

¡Vuelve el último superhéroe!

¿Es posible que sea cierto? ¿Es posible que el dr. Wily se haya unido a las fuerzas del bien? Parece que sí. El dr. Wily se ha unido al dr. Light y a Mega Man para crear un robot destinado a mantener la paz. Los fragmentos de este androide están esparcidos por ocho mundos de minas francamente hostiles, por los que tendrá que ir Mega Man para poner paz y que los dos doctores puedan ir sin peligro para buscar dichos fragmentos. Cada uno de estos mundos tiene un robot master, muy parecidos a anteriores androides creados por el ahora reformado dr. Wily. Ahora que está del lado del bien, el dr. Wily no puede hacer mucho daño, ¿verdad?...



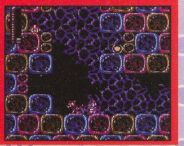
Un Mega Man y su perro

Mega Man - Veterano héroe de las dos aventuras anteriores, este valiente androide ha sufrido varios cambios importantes. Aún puede adquirir los poderes de los enemigos a los que derrote, así como saltar y correr, pero además ahora tiene la habilidad de deslizarse - lo que le permite pasar por sitios muy pequeños y librarse de peligrosas trampas.

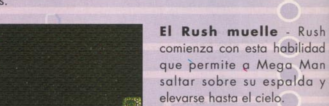
Rush - ¡Lassie nunca llegó a tanto! Rush es el perro de Mega Man, y como tal, es capaz de utilizar ciertos poderes.

Objetos y bonificaciones

Mega Man necesitará toda la ayuda que pueda conseguir si es que quiere sobrevivir. Las cápsulas amarillas de energía reponen el nivel de salud del superhéroe. Las cápsulas de poder aumentan la energía del poder que esté utilizando en ese momento. 1-Ups aportan vidas extra, y los tanques de energía le permiten a Mega Man restaurar su nivel de energía cuando quiera. También aparecerán tanques rojos, algunos de ellos con cápsulas amarillas y otros con vidas extra.



Asegúrate de no dejar ninguna avenida sin explorar para encontrar objetos de bonificación.



El Rush muelle - Rush comienza con esta habilidad que permite a Mega Man saltar sobre su espalda y elevarse hasta el cielo.

El Rush marino - Conseguido en posteriores niveles de la aventura, sirve como propulsor bajo el agua.

El Rush jet - También conseguido en posteriores niveles, lleva a Mega Man por los aires, lo que le permite sobrevolar trampas peligrosas.

Las Ocho Tierras de Los Robot Masters

¡A pesar de las nuevas habilidades de Mega Man, va a tenerlo difícil para sobrevivir a los diferentes encuentros y enfrentamientos!

NOVEDADES DEL MES

Como ya recordaréis, en el anterior número de la revista Club Nintendo aparecía un comentario de las novedades que han aparecido en el mercado, junto con los juegos que, por llevar relativamente poco tiempo en el mercado, pueden resultaros más desconocidos. Nos pareció una idea tan buena, que hemos decidido presentaros los juegos nuevos que aparezcan en el mercado en cada nuevo número, haciendo de ello una sección más o menos fija en la revista. Por de pronto, aquí tenéis las novedades correspondientes a este mes. Esperamos que las disfrutéis del mismo modo que lo habéis hecho con el ejemplar del mes pasado. ¡Elige el juego que más te guste y corre a la tienda a conseguir tu cartucho!



UFOURIA - THE SAGA

Hace muchos años, en una época desconocida para nosotros, existía un mundo llamado "Ufouria". Se llamaba de este modo porque sólo estaba habitado por cuatro especies diferentes. Todas las criaturas de "Ufouria" vivían juntas en paz y armonía.

Un día, cuatro amigos, Bop-Louie, Freeon-Leon, Shades y Gil partieron hacia una aventura. Llegaron hasta lo que parecía ser un cráter gigantesco. Para poder verlo mejor, se detuvieron en el borde, donde vieron un objeto brillante que parecía ser un cristal. Todos menos Bop alargaron la mano para intentar cogerlo. Bop sabía que era muy peligroso, de modo que se mantuvo lejos del borde del cráter. De repente se abrió la tierra que rodeaba al borde, y los tres amigos cayeron en la oscuridad.

Preocupado por sus amigos, nuestro héroe bajó por el cráter y se encontró en un mundo desconoccido, sin que sus amigos aparecieran por ninguna parte. Habían caido a unos pozos escondidos, lo que les había hecho perder la memoria.

Bop tendrá que ponerse en marcha para encontrar a Freeon-Leon, Shades y Gil. Una vez que lo haya logrado tendrá que luchar con ellos y ganar, ya que sus poderes combinados son necesarios para salir de este extraño mundo plagado de laberintos, enemigos y tierras míticos. En su viaje, cada personaje encontrará un arma especial que le ayude a luchar para volver a Ufouria.

No va a resultarte nada fácil. Viajarás por bosques místicos, desiertos y océanos donde tendrás que destruir monstruos que te saldrán al paso. Pero no dejes que los alucinantes colores, gráficos y efectos de sonido te confundan. Recuerda - es sólo un juego. ¿Te atreves?

THE BUGS BUNNY™ BIRTHDAY BLOWOUT

Es el 50 cumpleaños de Bugs Bunny, y Bugs ha sido invitado a una gran fiesta que se celebra en su honor. Pero Elmer Fudd, Yosemite Sam, Wily Coyote y Silvestre no formaban parte de la lista de invitados, y se han quedado fuera de la fiesta. Van a echar mano de todos los trucos que esconden bajo la manga para impedir que Bugs pueda tan siquiera llegar a la fiesta. ¡Esquiva los peligros y acaba con los monstruos misteriosos! Ayuda a que Bugs tenga un cumpleaños feliz acabando con todos los que quieren estropearle la fiesta.

Los personajes de Looney Tunes™ están celosos de Bugs (¡después de todo, nadie les ha preparado a ellos una fiesta como ésa!), de modo que tendrás que ser tú quien guíe a Bugs hasta su fiesta de cumpleaños esquivando mortíferas cometas, enfrentándote a la antigua esfinge para conseguir zanahorias, atravesando bosques llenos de ranas venenosas, sobreviviendo a las afiladas estalactitas que encontrarás en las profundas cavernas y derrotando al demonio de Tasmania en el enfrentamiento final.

Con unos fenomenales gráficos en que reflejan hasta el último detalle todos los personajes de Looney Tunes™, "Bugs Bunny's Birthday Blowout" parece una buena apuesta para aquellos que disfrutéis con los dibujos animados. ¡Si juegas con él una vez, no podrás volver a dejarlo!

THE HUNT FOR RED OCTOBER™

12 de Noviembre de 1.984. La Unión Soviética ha creado la última arma de ataque cuatro meses antes de que Mikhail Gorbachov suba al poder. Los soviéticos han construido el Octubre Rojo, un submarino nuclear de la clase Typhoon que utiliza un sistema de propulsión en fase experimental. Este sistema hace que el submarino resulte virtualmente invisible al sonar enemigo. Cargado con misiles nucleares, el Octubre Rojo es una máquina de guerra sin precedentes.

Tú serás el capitán Marko Ramius. Tus superiores te han ordenado efectuar hoy las pruebas necesarias para poner en servicio el Octubre Rojo. Pero tú tienes otros planes. Intentas conducir el submarino y su tripulación hacia la seguridad de un puerto de E.E.U.U. Hacia la libertad.

Los soviéticos no van a permitir que esta tecnología superior caiga en manos de los americanos. Una vez que el Kremlin se dé cuenta de tu fuga, enviará a la Flota Roja para que siga y destruya el Octubre Rojo. Tendrás que esquivar o destruir a todos los enemigos y navegar hacia las costas de E.E.U.U.

Se trata de un juego de simulación submarina que ofrece unos espléndidos gráficos de alta definición, gran variedad de situaciones, que hacen esta aventura tan excitante como su versión arcade. Tendrás a tu disposición un verdadero arsenal de armas, entre las que se encuentran misiles y detectores de cargas de profundidad para una irresistible acción de combate. Controlarás el submarino y podrás activar cuando quieras el sistema de propulsión "caterpillar" para hacerte invisible al enemigo.

¡Escapa del enemigo, pásate a la potencia contraria, esquiva a toda la flota soviética y conviértete en toda una estrella de cine con este estupendo cartucho de HI TECH! ¿Qué más podrías pedir?



¡Nuestro mundo corre un grave peligro! Manchas de petróleo, polución en el aire, especies animales en peligro de desaparición, escapes radioactivos... Gaia, el espíritu de la Tierra, ya no puede soportar la terrible destrucción que se cierne sobre el planeta, por lo que necesita ayuda. Desde la isla de la Esperanza, Gaia lanza sus cinco anillos mágicos alrededor de la tierra, de modo que cada uno de los Planeteers recibe un anillo que le otorga un poder elemental.

Kwame ha visto cómo en Africa los bosques se están convirtiendo en desiertos y desaparece la fauna salvaje. Su poder será la Tierra. Wheeler ha visto cómo la contaminación inunda las ciudades de Norteamérica, convirtiéndolas en lugares insalubres para los niños, ancianos y animales. Su poder es el Fuego. Linka ha comprobado las terribles consecuencias de la mala utilización de la energía nuclear en la U.R.S.S. Su poder es el Viento. Gi ha visto cómo la contaminación del agua destruía el hábitat de los animales en Asia. Su poder es el Agua. Ma-Ti ha observado en Sudamérica el inicio de la destrucción de la selva del Amazonas, y desea salvar los secretos de sus plantas curativas antes de que sea demasiado tarde. Su poder es el Corazón.

Con todos sus poderes combinados, los Planeteers convocan a Captain Planet, superhéroe con poderes sobrenaturales compuestos de la combinación de los cinco poderes de los Planeteers, para que lidere la lucha contra enemigos tales como Looten Plunder, Duke Nukem, o el Dr. Blight. Puede convertirse en cualquiera de esos poderes para luchar contra los enemigos, obtener bonificaciones y salvar al planeta de la catástrofe. Si Captain Planet se expone a agentes contaminantes tales como lluvia ácida, residuos tóxicos o contaminación atmosférica sus poderes se reducirán a la mitad. Claro que no todo está en su contra. Podrá utilizar su eco-cóptero para salvar animales, podrá formar equipo con especies animales o con fuerzas de la naturaleza que le servirán de gran ayuda, y cuenta además con tu destreza y ánimo de llegar hasta el final en este ecológico cartucho de MINDSCAPE.

¿Quieres salvar el planeta de la destrucción? ¡Conviértete en Captain Planet!. Ayúdanos a reducir la contaminación a cero, y todos ganaremos con ello. ¡EL PODER ESTA EN TUS MANOS!

WORLD CHAMP

Te diriges hacia el ring bajo el sonido de los aplausos. La luz te da en la cara al ir aproximándote al cuadrilátero. El sudor recorre tu frente al ver a tu adversario, y darte cuenta de que la hora ha llegado. Ya no hay marcha atrás. Ha llegado el momento de demostrar de qué estás hecho. Suena la campana. Se acerca el contrincante. Le lanzas un derechazo. Un golpe a la mandíbula. Un uppercut. ¡K.O.! ¡Lo has logrado! ¡Eres el nuevo campeón mundial!

Con una opción de juego para dos jugadores, TAITO te presenta este nuevo juego dedicado al boxeo: "World Champ". Cuentas con tres opciones de juego, cuatro categorías de combate, cuatro tipos de pegada, opción de ajuste de fuerzas antes de cada asalto, y posibilidad de variar tu estrategia dependiendo del punto débil que hayas observado en tu contrincante. Podrás establecer la velocidad de movimiento y la fuerza física del boxeador, así como el grado de facilidad del boxeador para esquivar los golpes del contrario.

Deja KO al contrario en un tiempo récord para convertirte en campeón mundial de peso welter, medio, crucero o pesado. Y si no lo ves fácil, pasa a la opción de entrenamiento, donde podrás entrenar con el contrario durante un tiempo y ver así tus puntos débiles, para poder corregirlos antes del combate. Podrás mejorar tu velocidad, fuerza, defensa o pegada, dependiendo del método de entrenamiento utilizado. ¡Conviértete en todo un campeón con WORLD CHAMP!

LOS TRUCOS MAS DIFICILES

¿Os acordáis de los dos especiales "VUESTRAS DUDAS MAS FRECUENTES" que aparecieron en dos números anteriores de la revista? Bien, hemos decidido seguir ayudándoos con nuevos trucos que os sirvan para poder jugar un poco mejor y disfrutar más encontrando nuevos pasadizos, pantallas, vidas extra, etc. ¡Que lo disfrutéis!

SUPER MARIO BROS. 3

¿Dónde está el ancla?

Necesitarás el ancla para detener el barco que aparece en ciertos niveles. Podrás encontrarla cogiendo 30 monedas en el mundo 2-2, o cogiendo 22 monedas en el mundo 4-2, o cogiendo 78 monedas en el mundo 6-7.

¿Dónde están las tres flautas?

Las flautas te llevan al mundo 9, donde puedes elegir el nivel en el que quieres jugar. La primera flauta se encuentra en el mundo 1-3. Tendrás que agacharte en la última piedra blanca durante unos segundos. Super Mario caerá y caminará hacia la derecha por detrás de los arbustos hasta llegar al final, donde se encuentra la flauta.

La segunda flauta está en el castillo del primer nivel, pero para acceder a ella necesitas la cola. En el castillo llegarás a un lugar sin techo, donde tienes que coger carrerilla y volar hacia arriba. Dirígete hacia la derecha (Super Mario no aparecerá en pantalla). Pulsa el brazo superior del bloque de control y Super Mario encontrará un tesoro: la flauta.

Para la tercera flauta necesitas un martillo, ya que tienes que romper la piedra situada a la derecha en el mapa del mundo 2. Dentro la encontrarás.

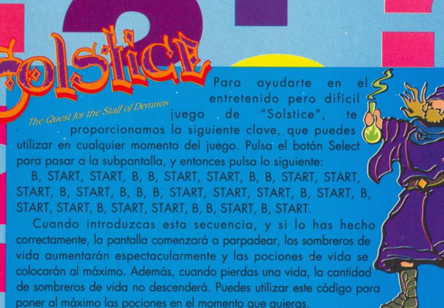
THE GUARDIAN LEGEND

¿Cómo puedo acceder al corredor 4?

En este juego, para poder abrir el corredor 4 tienes que entrar y salir del cuarto situado a la izquierda de esta entrada 5 veces. Sólo cuando hayas hecho esto podrás entrar en el cuarto situado a la derecha, que te conducirá al corredor 4.

Cómo acceder a la segunda opción de juego

Cuando te encuentres en la pantalla de clave, introduce las iniciales del juego, o sea, TGL, y pasarás a la segunda opción de juego, en la que aparecerán todos los enemigos en un corredor casi interminable, sin ninguna interrupción.



Solstice

The Quest for the Staff of Demnos

Para ayudarte en el entretenido pero difícil juego de "Solstice", te proporcionamos la siguiente clave, que puedes utilizar en cualquier momento del juego. Pulsa el botón Select para pasar a la subpantalla, y entonces pulsa lo siguiente:

B, START, START, B, B, START, START, B, B, START, START, START, B, START, B, B, B, START, START, START, B, START, B, START, START, B, START, START, B, B, START, B, START.

Cuando introduzcas esta secuencia, y si lo has hecho correctamente, la pantalla comenzará a parpadear, los sombreros de vida aumentarán espectacularmente y las pociones de vida se colocarán al máximo. Además, cuando pierdas una vida, la cantidad de sombreros de vida no descenderá. Puedes utilizar este código para poner al máximo las pociones en el momento que quieras.

MEGA MAN 3

¿Cómo puedo llegar hasta el último nivel, la mansión del Dr. Wily?

Introduce la siguiente clave:
AZUL F4 A3 D3 B5 A1 B2
ROJO E1 A6
y comenzarás el juego con 9 cápsulas de energía.

The legend of ZELDA

¿Dónde se encuentra el nivel 7?

Si recuerdas dónde está el nivel 8 de la primera búsqueda, para llegar al nivel 7 tienes que avanzar una pantalla a la izquierda. Hay dos árboles que se encuentran juntos; si quemas el árbol izquierdo por su lado derecho aparecerán unas escaleras, con lo que ya podrás pasar al otro lado y entrar al nivel 7. En este nivel conseguirás la vela roja, con la que podrás iluminar los cuartos oscuros y lanzar fuego.

(Para aquellos que no recordéis dónde se encuentra el nivel 8 de la primera búsqueda, para llegar a él tenéis que quemar el árbol que se encuentra en solitario en el sureste del mapa.)



NES en VIP-GUAY

Como sabes, SPACO S.A., distribuidor para España de la consola NES, patrocinó entre finales de Mayo y primeros de Julio el programa VIP-GUAY de Tele-5. Allí pudiste ver una reproducción gigante de la consola NES, una prueba de disfraces con personajes de Nintendo, y un concurso para participar desde casa adivinando el título de un juego. Tanto PEPE VIYUELA, simpático presentador del programa, como todo el equipo que hace el programa disfrutaron con este patrocinio sin precedentes, por no hablar de lo bien que lo pasaron los chicos y chicas de los colegios participantes. Pero lo que ahora nos interesa saber es TU opinión:

¿Te gustó el programa?
¿Te pareció divertido el concurso de disfraces?
¿Qué otro tipo de concurso nos propondrías?
¿Veías el programa todos los días, o sólo a veces?
¿Participaste en el concurso desde casa?

Si nos escribes comentando tus impresiones y contestando a estas preguntas, ¡entrarás en el sorteo de un lote de juegos! ¡Suerte!

Hard Man

A pesar de su nombre, Hard Man no es el adversario más difícil, ni su zona es la más dura de negociar. ¡Utiliza nuestro mapa como ayuda para ser el primero que golpee en nombre de las fuerzas del bien!

Utiliza a Rush muelle para saltar hasta esta plataforma.

Ten cuidado con los golpes.

Derrota a Break Man deslizándote cuando salte y disparándole por la espalda.

El terreno rocoso y la estructura de este nivel no deberían suponer un problema para alguien como Mega Man.

Las abejas son una buena fuente de objetos. ¡Si disparas lo suficiente podrás encontrar una vida extra!

Para esquivar esas trampas, deslízate rápidamente.

Hard Man

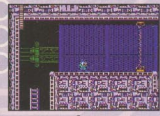
Dispara a los mineros en la cabeza.

Coge el tanque de energía.

Lucha contra Hard Man

Hard Man dispara a la vez ambos puños, que rebotan en la pared. ¡Dispárale rápidamente y prepárate para correr cuando salte en el aire, asegurándote de no estar debajo cuando caiga!

Otros niveles ...



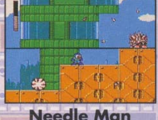
Spark Man

Un gran número de trampas eléctricas adornan este nivel tan cargado, que también introduce plataformas que suben que podrían hacer que Mega Man se clave en una fila de púas si no es lo suficientemente rápido.



Snake Man

Un personaje verda-deramente escurridizo, con un montón de monstruos a su servicio. ¡Ten cuidado con las grandes serpientes que cobran vida de repente!



Needle Man

Algunas púas extrema-damente peligrosas intentarán destruir a Mega Man en este nivel, donde también tendrá que vérselas con otros enemigos.



Top Man

El camino hacia Top Man está bloqueado por multitud de enemigos, incluyendo un gato gigante y juguetón. El terreno, con un intrincado diseño, es igualmente duro de atravesar.



Shadow Man

Contra una caverna pobremente iluminada, Mega Man tendrá que pasar a unos cuantos alienígenas y trampas antes del enfrentamiento final. ¡Ten cuidado cuando se apaguen las luces!



Magnet Man

Otra cueva subterránea que atrae a Mega Man, enfrentándole con todo tipo de enemigos magnetizados. Los bloques que desaparecen entran en juego en este nivel a modo de venganza.



Gemini Man

Las plataformas deslizantes dan paso a una explosión de color y a algunas ingeniosas trampas en el nivel de Gemini Man. Rush será valiosísimo para esquivar las diversas trampas.

Mas allá del Pacificador

Algunos viejos amigos están esperando a que Mega Man pase los ocho mundos de minas. Por ahora, el superhéroe se da cuenta de que no todo está como debiera, pero ¿el qué? No olvides el viejo refrán - un leopardo nunca cambia sus manchas ...



La espera se ha acabado. La tecnología del mañana ya está aquí. En general el lanzamiento tan esperado de Super Nintendo ha salido ya disparado por la puerta grande. Es la tecnología de los super 16 bits, los increíbles gráficos y el impresionante sonido lleva al juego a una nueva dimensión. Preparte para ver algo que nunca habrás visto antes . . .

Con Super Nintendo Recibes:
- ***Una consola Super Nintendo***
- ***Un control pad para Super Nintendo***
- ***Un conjunto de cables y un adaptador a la corriente***
- ***Una copia gratis de "Super Mario World"***

Super Tecnologia

Super Nintendo funciona con un procesador de 16 bits no de 8 bits como en la Nintendo normal. Basicamente, esto significa que es más rápida en todo, con la información procesada a velociadad mayor, permite más información en pantalla. Los chips gráficos y sonoros son los más avanzados que existen en el mundo de los vieojuegos. Existen también rutinas especiales en Super Nintendo, ¡que te dejarán con la boca abierta!...



Super Juegos

Con la última tecnología, Super Nintendo puede ahora ofrecernos juegos más avanzados que estimulará y encantará más que ningun otro. Para empezar, Super Nintendo, tiene 6 sorprendentes botones de juegos, además del botón START y el de SELECT, y por supuesto el obligatorio Control Pad. Cuatro de los botones, están situados en la parte de arriba del Control Pad y los otros dos están por detrás, todo para que sea accessible y lo maneges perfectamente con tus manos.

Obviamente con los super gráficos y los grandes personajes. Los juegos serán instantaneamente más emocionantes de la velociad (la consola tiene la habilidad de controllar el movimiento de 128 personajes al mismo tiempo) y gran cantidad de memoria que puede manejar, dandote grandes y abundantes juegos, que hacen de Super Nintendo y los juegos disponibles, asi de especiales.

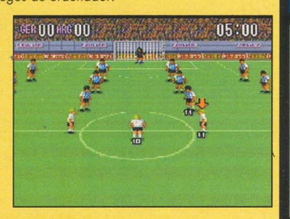
Super Efectos Visuales



COLORES: Para una mayor autenticidad y realidad, Super Nintendo muestra 256 colores en pantalla y tiene una paleta de 32.678. Estó se utiliza para detalles minuciosos y personajes que parecen reales, como nos encontramos en juegos como el "Super Soccer" y el próximo lanzamiento "Castlevania IV".

RESOLUCION: Esto es el número de imágines en pantalla, con una definición más alta y de más calidad, Super Nintendo puede mostrar en pantalla 512X448, lo que es mucho mejor que la mayoría de los otros sistemas de video juegos y juegos de ordenador.

ZOOM DE IMAGENES: Esto permite a Super Nintendo encoger o agrandar cualquier imagen de la pantalla manteniendolo proporcionado para un mayor efecto. Este se produce en "Super Mario World", cuando un guardian es derrotado, se acerca hacia la pantalla antes de ser reducido a una pequeña mancha.





ROTACION: Este efecto especial permite a Super Nintendo rotar cualquier imagen en pantalla 360 grados, esto se utiliza en "F-Zero" cuando la nave se estrella, rota 180 grados para mostrate tu vehículo destrozado y en llamas. Basta con decir que este efecto añade incluso más, a la atmósfera de los juegos para Super Nintendo.



VARIOS NIVELES DE SCROLL. Este rasgo único hace que el fondo gire en diferentes velociades haciendo una impresión real de distancia.

SUPER SONIDO

El sondio es igualmente tan impresionante como en los gráficos, ofreciendose en sonido stereo digital en ocho canales, esto quiere decir que Super Nintendo puede tocar ocho sonidos distintos al mismo tiempo, y con la misma calidad que un reproductor de compac disc. En "Super Mario World" el sonido hueco viene cuando tu entras en los oscuras cavernas, esto lo hace para que se produzca esa atmósfera, en "Super Soccer" ofrece increíbles sonidos, efectos y algunos sorprendentes gruñidos cuando a tu jugador le quitan el balón.



SUPER NINTENDO

Sin duda, SUPER NINTENDO, es la consola más exitante desarrollada en muchos años. El poder es excepional y son los juegos actuales, los que hacen el sistema tan emocionante. "Super Mario World" viene gratis con la consola y hay muchos más disponibles o que están en trámite. Puedes estar seguro de que el Club Nintendo te mantendrá informado de los nuevos y futuros estrenos.



Un sistema de video juego Nintendo no sería lo mismo sin un juego de Mario y Super Nintendo no es una excepción. Afortunadamente, aquí está el Super Mario World para restablecer el equilibrio, ¡compruébalo!



¡Bowser ha Vuelto otra vez!

La tecnología puede cambiar aunque King Bowser continua con sus viejos trucos. Esta vez se ha encargado de la tierra de los dinosuarios y ha secuestrado, a la princesa una vez más. ¡Algunos nunca aprenden!



¡Bienvenido Super Mario!



¡Hey, no te olvides de Luigi!

Mario - ¡El siempre ingenioso héroe de muchas aventuras, puede convertirse en el fiero Mario y Super Mario cogiendo el power-up adecuado, y ahora puede convertirse en Mario con capa que le ofrece el poder de volar.

Yoshi - ¡El último colega de reparto en unirse a Mario en sus aventuras! Mario puede montar a Yoshi que puede tragar cualquier enemigo y limpiar el camino para nuestro intépido héroe!

En la Tierra de los Dinosaurios

Decir que la tierra de los dinosaurios es enorme seria un gran menosprecio,¡ tú realmente no has visto nunca nada parecido! Infinidad de enemigos, incluyendo Goombas, Super Koopas, The Big Boo y Chargin Chucks, tienes todos orden de parar a Mario y ¡usan cada truco del libro para intentar conseguirlo! Estos muchachos son un poco más inteligentes que los vapuleados previamente por Mario así que necesitará ser incluso más ingenioso y resistente de lo normal si quiere sobrevivir.

Hay 7 áreas en total, cada una protegida por uno de los compinches de Koopa en Bowser. También hay elementos llenos de niveles. Afortunadamente, Mario tiene movimientos especiales como deslizamiento, dar vueltas y dar patadas que peuden ayudarle a salir de situaciones peligrosas.

La acción comienza en la Isla de Yoshi donde ya se han colocado trampas. Encuentra el dinosaurio verde para que te eche una mano en este área plagada de monstruos.



Yoshi es una gran ayuda en esta aventura.



¡Hay montones de encuentros peligrosos!

Atracciones Futuras

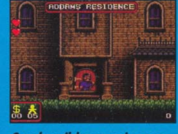
Con Super Nintendo viene mayor capacidad para hacer mejores y más juegos de simulacíon. En Nintendo estamos tratando de asegurar que un completo desarrollo y, juzgando el plan de futuros lanzamientos ¡os esperan muchísmas sorpresas!

Juegos, Juegos, Juegos...

"Super Mario World" podría parecer el juego más alucinante jamás hecho, pero es sólo la punta del iceberg. Se están tramitando juegos para que se ajusten a los gustos y deseos de todos los jugadores, desde estrategía a deporte, accíon o aventura.

Aventura

Castlevania IV
Addams Family
The Legend of Zelda - A Link To The Past.



Son horribles y ruinosos... y están llegando a tu Super Nintendo

No sólo estos juegos de aventuras te ofrecen la máxima calidad, también tendrás unos increíbles gráficos y sonidos.

Acción

F-Zero
Final Fight
Super R-Type
UN Squadron
Ultra Man
Paperboy 2



"Super R-Type" ofrece gráficos y jugabilidad como un arcade.

Una sección muy variada y extensa que incluye algunos do los mejores cartuchos jamás creados.

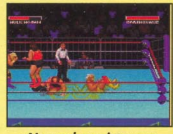
Deportes

Super Tennis
Super Soccer
WWF



¡"Super Soccer" es la simulación de fútbol más auténtica en este momento!

En los juegos de deportes el realismo se enfatiza, tanto si son maniobras, opciones de competición jugabilidad o gráficos. Estas tres cárcteristicas, hacen de estos juegos, los mejores en su género.



¡Nunca has visto una animación semejante, a la que encontrarás WWF!

Estrategía

Lemmings
Sim City

El absoluto poder de Super Nintendo, permite juegos estratégicos que involucran más los términos de jugabilidad y duración, y los dos títulos mencionados, son ejemplos notables. También son muy diferentes de cualquier otro video juego que tú hayas visto antes.



¡Prepárate para "Lemmings"!



¡Construye tu propia ciuadad en "Sim City"!

Super Nintendo Scope™

El primer accesorio para Super Nintendo, es el genuíno Super Nintendo Scope™, que es una pistola por rayos como ninguna otra. Se pone en tu hombro y ofrece precisión para apuntar y ¡6 juegos alucinantes! Ha sido diseñado para que pueda ser utilizado por jugadores zurdos o diestros, mientras que las vistas posición de los numerosos botones de fuego lo hacen fácil y divertido de usar. Busca más información sobre esto y los otros juegos en un próximo número.





Mano caliente - Acción segura!

Cuando Mega Man no está tratando con los problemas del mundo en su última aventura para NES, "Mega Man III" está peleando con su viejo enemigo, el Dr.Wily en el Game Boy™. Con ocho super poderosos enemigos y niveles desafiantes, esta portátil poderosa aventura se va concirtiendo poco a poco en una tan buena como los títulos de la NES!

Mega Man en Monocromo

A pesar de la evidente diferencia de tamaño, Mega Man guarda todavía un poderoso puñetazo, con una provisión inagotable de mucnición para su Plasma Cannon que le respalda. Sin duda alguna su mayor poder es que absorve las habilidades de sus vencidos enemigos, y las utiliza para continuar su batalla contra la maldad.



El Diabólico Dr.Droids

Hay un total de ocho robots que han sido desperdigados pro el malvado Dr.Wily, cada uno de ellos tiene su propio poder específico. Encontrarás a Quick Man, Heat Man, Bubble Man y Flash Man, más tarde !eso, será si puedes vencer a los primeros cuatro robots!


Cut Man

Cut Man

El nivel Cut Man contiene no sólo monstruos electrónicos si no también algunas desagradables trampas. Hay numerosas cintas transportadoras que tratarán de arrojarte en picado como las bolas...que ventrán rodando haci ti sin que apenas te descuenta. El Cut man es tan malvado, bajo y sucio como su nivel, y realmente te traerá de cabeza.


Elec Man

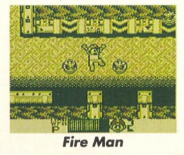
Elec Man

A pesar del hecho de que Elec Man es casi invencible, el nivel que precede al de los robots es uno de los más desafiantes. Los abanicos eléctricos te soplan por todos los lados, como si fueses más ligero incluso que el papel, de repente los blocks desaparecen, los abanicos eléctricos tratan de evitar que llegues a determinadas areas, y para llegar al final debes cruzar a cielo abierto. Además hay enemigos por todas partes que tratarán de sumarte dificultades, pero por lo menos "Elec Man" puede ser destruido facilmente con tu arma.


Ice Man

Ice Man

La helada guarida de Ice Man permanece al rojo vivo. Las plataformas resbaladizas le dan problemas, hasta a los superheroes. Las estalacticas que mientras van cayendo a veces pueden ser de utilidad, a veces, letal. Para culminar Ice Man es un personaje ligero que posee unod de los ataques más fuertes entre todos los robots.


Fire Man

Fire Man

Una multitud de abrasadores obstáculos adornan esta fase, con fosos de lava, postes de fuego, y monstruos en llamas, actuando brutalmente. Es un buen trabajo que Mega Man fuese construido para sobrevivir a cualquier entorno. Uno de los más duros oponentes, a parte de Ice Man es el Torch Man, cuyo ardiente pelo produce bolas de fuego que pueden quemas tus aspiraciones de éxito.

Salvando El Mundo

Todavía más emociones te esperan en este paquete de juegos con cuatro robots más y por supuesto ¡la confrontación final con el Dr.Wily! ¡Seguro que necesitarás una clase especial de super-heroe para vencer al Dr.Wily esta vez!

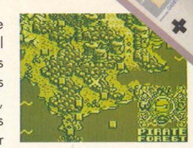


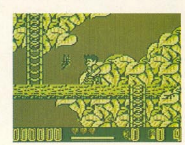
Las aventuras mágicas de Peter Pan y Campanilla han sido adaptadas ahora para Game Boy™, con todo el éxito y la delicadeza de su prima hermana la NES.

Como Peter Pan, debes viajar a través de los traicioneros niveles de La Tierra de Nunca Jamás, buscando a Hook que ha secuestrado a sus hijos. A través del Bosque de Los Piratas, y los terrenos helados de Snow Peeks, y las profundidades del mundo marino, deberás investigar, buscando armas útiles, y usando tu cuchillo para destruir a todos los seguidores de Hook.

"Hook", es más que otro juego de plataforma, los niveles son muchos e interesantes, mientras las trampas y puzzles son enrevesados, algo que tiene mucho que ver con el caracter repugnante de Hook. Cada sección de los extremos nivels debería ser explorada, ya que muchos de los objetos esenciales para tu éxito están bien escondidos.

Con tantos nivels y tanto por conseguir, ¡"Hook" seguro que gustará a todo el mundo!









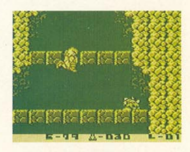
Samus Aran, protagonista femenina del "Metroid" de NES, se aventura a entrar en nuevas zonas del espacio con esta espectacular versión en Game Boy™.

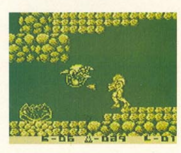
Tendrás que guiar a Samus a través del planeta SR888, un mundo lleno de complejos laberintos y habitado por cientos de alienígenas y criaturas. Tu misión consiste en buscar y destruir el último lote de Metroids pero primero tendrás que encontrar varios objetos que te ayudarán en tu misión...

Como en el caso el Metroid original, el planeta es enorme y tendrás que hacer un mapa de él sino quieres perderte. Con la ayuda de misiles y rayos láser, ábrete camino a través de áridas cavernas subterráneas, preservando tu energía, destruyendo alienígenas y buscando antiguas ruinas donde encontrarás equipo extra. Además, tendrás que localizar a esos Metroids antes luchar contra ellos, una auténtica prueba para tus habilidades de combate.

"Metroid II" incluye todo el ambiente y emocione del clásico juego original y añade nuevos elementos que lo hacen maravillosamente irresistible. Sus gráficos son muy impresionantes, sus personajes, enormes, y gracias al desplazamiento de pantalla ultra suave el juego se hace aun más interesante. ¡Seguro que los amantes de la aventrua se volverán locos con este juego!







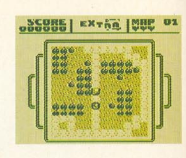


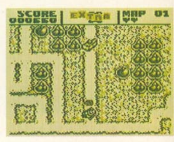
Hacer el Do...

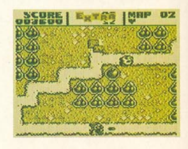
Otro clásico en juegos de arcade, el "Mr. Do!" de Ocean. En el papel de Mr. Do (que parece un payaso), tendrás que avanzar por cada nivel del juego, excavando en el suelo para sacar y recogèr las cerezas. Cuando las recojas todas, pasarás al nivel siguiente, ¿simple, no?

Desgraciadamente no. Hay cantidad de malos dispuestos a borrar esa sonrias de tu cara de payaso. Como defensa, Mr. Do tiene una bola mágica, pero una vez utilizada tendrá que esperar un poco hasta que reaparezca. Mr. Do también puede tirar manzanas contra sus enemigos, pero ten mucho cuidado, si una de esas manzanas cae sobre él, Mr. Do perderá una de sus valiosas vidas.

Los niveles son muy variados e interesantes. La acción siempre es rápida y frenética. También hay que destacar la gran calidad de sus gráficos sonidos, !una verdadera delicia!





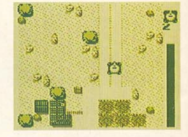


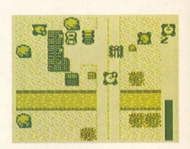


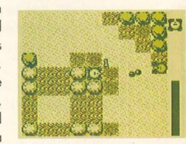
¡Disfruta con el gran poder destructivo de un tanque y entra con él en un campo de batalla reservado para armas pesadas! "Trax" es básicamente un juego de acción pero tendrás que desarrollar tus propias tácticas y estrategias si quieres seguir moviéndote enfrente del enemigo.

En el juego normal, tendrás que guiar tu vehículo blindado a través de violentos ataques enemigos mientras recoges armas bonus como bombas de 3 vías, balas penetrantes y fuego delantero y trasero. La misión empieza en un pueblo habitado por civiles por lo que tendrás que tener mucho cuidado a la hora de disparar. Durante el transcurso de la batallo, saldrás del pueblo, cruzarás praderas y ríos mientras cientos de tanques y helicópteros de ataque enemigos intentan por todos lo medios impedir que llegues al Desierto Saboten. A partir de entonces, te esperan cientos de sorpresas.

La otra característica de "Trax" es la de ser un juego en el que pueden participar muchos jugadores. Hasta cuatro pueden competir simultáneamente utilizando el adaptador para cuatro jugadores (vendido separadamente). Es este modo, tendrás que destruir todos los tanques que aparezcan y ganarás el juego si al final, tú tanque es el único que aparece en el mapa. Con 12 diseños de pantalla diferentes y la opción de enemigos controlados por el ordenador o controlados por humanos, est juego es tan divertido como la versión normal.









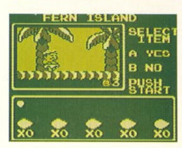


Basado en gran parte en "Adventure Island II" de NES, este juego trae al Game Boy™, las maravillosas reliquias del Master Higgins.

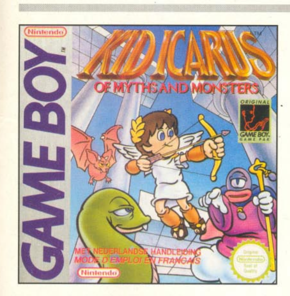
Tendrás que avanzar a través de ocho islas llenas de peligros, luchar contra dinosaurios y extrañas criaturas para poder rescatar a la Princesa Tina que ha sido hecha prisionera por el malvado Doctor Witch. Varios bonus y objetos te ayudarán en tu misión: fuertes dinosaurios que te llevarán a lomos, hachas de piedra, amigos invencibles y un skateboard. Sin embargo, ¡ante tantos enfrentamientos tendrás que esforzarte al máximo sino quieres ser derrotado!.

Desde la primera isla, Isla Fern, el terreno es bastante traicionero y sus criaturas bastante invencibles. La mejor forma de viajar a través de los primeros niveles es a lomos de la cola látigo de un Camptosaurus, golpeando todo lo que encuentres en tu camino. Sin embargo, ten mucho cuidado con las serpientes porque pueden atacarte entes de que llegues a ellas.

"Adventure Island" es uno de los mejores títulos del Game Boy™. Si te lo pasaste bien con "Super Mario Land" o "Duck Tales™", ¡disfrutarás cantidad con este juego!





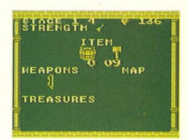


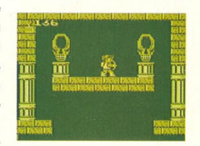
El héroe de un clásico de los juegos NES aparece ahora en miniatura, trayendo consigo todas las mitológicas emociones de su viejo primo.

En el papel de Pit, tu misión consiste en recoger Tres Tesoros Sagrados para proteger la Tierra del Angel de las hostiles acciones del terrible demonio, Oroos. Sin embargo, estos tesoros están bien escondidos en tres mundos diferentes y cada uno de ellos está portegido por un serie de trampas, monstruos y finalmente un guardián. Menos mal que Pit es bastante hábil con el arco y la flecha...

La acción empieza en la Torre Subterránea, que se desplaza horizontalmente, donde aparecen innumerables monstruos diabóblicos así como objetos mágicos. Además, en ciertas salas encontrarás bonus, como por ejemplo en las tiendas, hospital, las cámaras sagradas de entrenamiento. En estas salas, tras completar la rutina especial de entrenamiento, Pit podrá seleccionar un arma nueva.

A partir de entonces, Pit se enfrentará a tres niveles más, llenos de obstáculos y bonus. Esto, junto con sus diversas aventuras, hacen de Kid Icarus otro importante juego.









Cortar las cartas, el sonido de las fichas y el girar de la ruleta, el tenso ambiente de los casinos de Las Vegas en tu Game Boy™. Cuando entres en el casino, acércate al cajero que cambiará los miles de dólares que tienes por fichas y después..., a jugar.

En "Caesar's Palace" encontrarás muchos juegos y verás cómo tu dinero entra en las leyes del azar y la suerte.

RULETA - Haz tu apuesta y después, mantén cruzados los dedos mientras gira la ruleta y la bola, poco a poco, acaba parándose en un lugar.

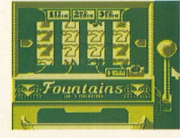
LA GRAN RUEDA DE SEIS - Un juego muy simple que puede darte grandes beneficios. Apuesta por una de las seis caras de un dado y si la cara elegida concuerda con la que aparece en la rueda, ganas.

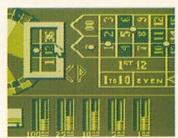
BLACKJACK - A veces llamado Pontoon. En este caso, tendrás que ingeniartelas para ganar al jugador que tiene la mano. Se trata del juego de cartas más popular del Casino.

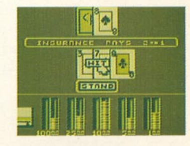
VIDO POKER - Probablemente el juego de cartas más excitante del mundo. Prueba tu suerte contra estas inteligentes cartas controladas por el ordenador.

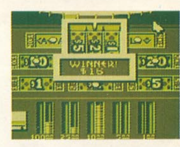
TRAGAPERRAS - ¡Ah, el viejo bandido armado!. Mete el dinero por la ranura y tira de la palanca en busca de fortuna.

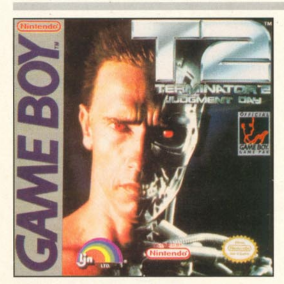
"Caesar's Palace" es muy divertido y al terminar el día seguirás teniendo dinero para gastar. Sin embargo, ten cuidado, en un minuto ganas y en otro lo pierdes todo.











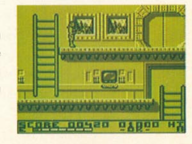
La gran fuerza de Terminator se enfrenta ahora al enorme poder de Game Boy™, produciendo un juego explosivo en el que todos disfrutaréis a lo grande.

El "Terminator 2" portátil es bastante diferente del juego de NES por varias razones. En el primer nivel, juegas el papel de John Connor cuya misión consiste en desactivar el escudo que rodea Skynet destruyendo los cinco generadores de potencia en el orden correcto. El orden correcto viene indicado en una grabadora de cassette escondida. Sin embargo, los enemigos de la resistencia, máquinas inteligentes, han desplegado numerosas tropas cuyo objetico es acabar contigo, por lo que tendrás que ser muy rápido con el botón disparo si quieres tener éxito.

Cuando termines, deberás entrar en Skynet y localizar al Terminator T800 para que te ayude en tu gueera de hombres contra máquinas. A partir de entonces, la acción se vuelve aun más intensa y es esta diversidad y su emoción imparable lo que hace que Terminator 2 de Game Boy™ sea tan absorbente. !Vale la pena echarle un vistazo!



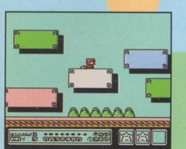




Los silbatos de avance

Hay tres silbatos de avance en "Super Mario Bros. 3" que te transportan a zonas desconocidas. Sin embargo son algo difíciles de encontrar, aunque, como siempre, Club Nintendo te lo pone más fácil.

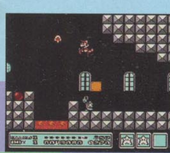




Agáchate en la plataforma blanca.



¡El primer silbato!



Vuela hasta el tejado.



Rompe este bloque.

Dónde encontrar los silbatos

Silbato 1 - Mundo 1 - Area 3

En el área 3 del primer mundo, dirígete hasta la parte central del nivel, donde encontrarás una plataforma blanca entre cuatro bloques. Sube a la plataforma y agáchate - tarde o temprano caerás al vacío por detrás del gráfico. Colócate a la derecha y desaparecerás tras la sección de bloques, reapareciendo en la casa del champiñón. ¡Abre el cofre y el primer silbato será tuyo!

Silbato 2 - Mundo 1 - La fortaleza

Para poder encontrar el segundo silbato tendrás que colocarte un disfraz de vuelo. Al final del área inicial tendrás que volar hasta la parte superior de la pantalla y sobrevolar el tejado - utiliza la plataforma colocada junto a la primera puerta como vía de escape. Sigue por el tejado hacia la derecha, pulsando Arriba cuando no puedas seguir, y llegarás a la habitación donde se encuentra en segundo silbato.

Silbato 3 - Mundo 2 - Area secreta

El tercer silbato está muy bien escondido, pero lo podrás encontrar si sigues mis instrucciones. Ve hasta el extremo derecho del mapa del mundo y rompe la roca superior con el martillo. Baja por la ruta secreta y llegarás a los hermanos Martillo que tienen el último silbato.

Cuándo utilizar los avances

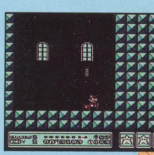
Si soplas el silbato en ciertos mundos sabrás cuándo tienes que utilizar los avances.

Mundo 1 - Pasa a mundos 2, 3 ó 4.

Mundos 2, 3, 4, 5, 6 - Pasa a mundos 5, 6 ó 7.

Mundo 7 - Pasa a mundo 8

En la zona de avance - Pasa a mundo 8



¡El segundo silbato!



Derrota a los hermanos Martillo si quieres conseguir el silbato final.



"Hola, aquí Toki. He oído que algunos de los kiwis que están ahí afuera están teniendo problemas. Bueno, vamos a ayudaros con unos cuantos trucos en exclusiva, así como pasillos de avance que se hallan escondidos en el juego. Estos pasillos darán un toque de diversión e interés al juego. Simplemente dispara las flechas, o el arma que estés utilizando, hacia el area indicada en la pantalla y encontrarás el pasillo.

Nivel 1-2 - ¡te espera una vida extra!

Encontrarás el primer pasillo justo al principio del nivel 1-2, en el que tendrás la oportunidad de hacerte con una vida extra. Colócate en la segunda plataforma de arriba, dispara hacia la izquierda, y aparecerá el pasillo - salta hasta él desde la plataforma de abajo. Te encontrarás en una habitación en la cual podrás escoger entre dos nuevos pasillos. Coge el de la derecha, ya que es ahí donde se encuentra la vida extra.


Entra en el pasillo...

¡Coge la vida extra!


Del agua al pasillo.

¡Opciones, opciones!

Nivel 1-3 - ¡pasa un nivel o tres!

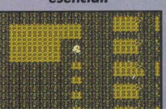
El pasillo se encuentra escondido casi al final de este nivel. Cuando salgas del agua salta hasta la cuarta plataforma, gira y dispara a la derecha. Una vez que hayas penetrado en el pasillo te encontrarás en una cueva donde podrás conseguir puntos extra cogiendo manzanas, pero lo más importante es que puedes pasar al nivel 2-2 si lo deseas. Cuando caigas por la parte derecha de la pantalla, haz que tu personaje avance hacia la izquierda, y caerás sobre una pequeña plataforma. Una vez que te encuentres en ella, dispara hacia la izquierda y aparecerá un pasillo, que te llevará hasta una pantalla donde podrás conseguir dos vidas extra y pasar al nivel 2-2. Si no entras en el pasillo y decides explorar la cueva, encontrarás otro pasillo que te conducirá al nivel 1-4, y la oportunidad de encontrar un gran pasillo en el 2-1.


Tener un globo es esencial.

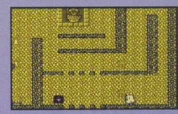
Nivel 2-1 ¡una oportunidad de hacer trampas!

Este es un poco difícil de encontrar, pero merece la pena. Hacia el final del nivel, asegúrate de que tienes un globo antes de caer para llegar hasta la salida. No liberes al Kiwi Kapturado saltando sobre su cabeza. Encontrarás entonces una serie de bloques sobre los que podrás subirte.

En la parte superior encontrarás una pequeña habitación. Colócate en la esquina inferior derecha y dispara hacia la izquierda para encontrar el pasillo. Una vez dentro te encontrarás en una pequeña cueva. Sigue hacia la derecha hasta que encuentres un ascensor de subida. Cógelo y bájate de él por la derecha, permaneciendo en la parte superior de la columna. Dispara hacia la derecha, y encontrarás el pasillo. ¡Pasarás a una pantalla donde podrás encontrar tres vidas extra y un pasillo hasta el nivel 3-4!


Sube por detrás del kiwi.


Encuentra el pasillo.


Te espera el nivel 3-4.

Choplifter 2

Claves:

Nivel 1-2	SKYHPPR
Nivel 1-3	LKYBYSS
Nivel 2-1	CHPLFTR
Nivel 2-2	BYMSFWR
Nivel 2-3	RGHTHND
Nivel 3-1	GDGMPLY
Nivel 3-2	TRYHRDR
Nivel 3-3	SPRYSKS
Nivel 4-1	CPMTRWZ
Nivel 4-2	CHPYBYS
Nivel 4-3	VRYHPPY

Jonathan Melendel Pérez, España

Ikari Warriors

Cuando aparezca la pantalla de título (una vez que los soldados dejen de disparar), introduce el siguiente código para seleccionar nivel: Arriba, Abajo, A, A, B, Izquierda, Derecha, A, B, Arriba, A, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, B, Arriba, Izquierda, A, Derecha, B, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Arriba, A, Abajo, A, Derecha, Izquierda, B. Espera a que aterrice el avión, y pulsa A y B para elegir el nivel que quieras.

Didier Dubicki, Francia



The Legend of Zelda

Cuando estés en el cementerio, golpea todas las tumbas sin perder de vista al fantasma que puedes destruir. Una vez que hayas terminado con todos, derrota al enemigo original - ¡esto hará que los demás fantasmas se conviertan en objetos útiles!

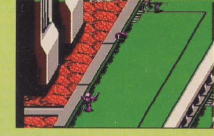
Fabrice Guillaume y Nicolas Guignard, Francia



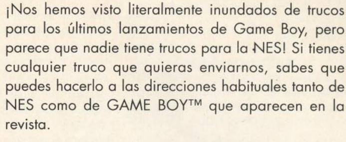
Isolated Warrior

Aquí tienes las cuatro primeras claves:

Nivel 2 - 5963
Nivel 3 - 8920
Nivel 4 - 0705
Nivel 5 - 5826



Frederic Ost, Austria



¡Nos hemos visto literalmente inundados de trucos para los últimos lanzamientos de Game Boy, pero parece que nadie tiene trucos para la NES! Si tienes cualquier truco que quieras enviarnos, sabes que puedes hacerlo a las direcciones habituales tanto de NES como de GAME BOY™ que aparecen en la revista.

Club Nintendo (NES), Spaco S.A., Apartado de Correos 45080, 28080 Madrid.

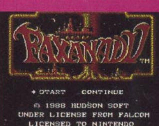
Club Nintendo (Game Boy™), Erbe Software, S.A. C/Serrano, 240, 28016 Madrid.

NO. TELÉFONO: 4588150



Faxanadu

Para encontrar el monstruo final, baja la escalera cuando te encuentres dentro del laberinto, gira a la izquierda, continúa dos pantallas más y sube hasta la escalera de arriba. Destruye al monstruo y dirígete a una puerta pequeña, que conduce al enfrentamiento final. ¡Necesitarás un cierto número de pociones rojas si quieres sobrevivir a esta confrontación!



Danilo Allegrezza, Italia

TMHT II

Para conseguir 20 vidas y comenzar en el nivel que quieras, pulsa los siguientes botones en la pantalla de título: B, A, B, A, Arriba, Abajo, B, A, Izquierda, Derecha, B, A, Start.

Mischa de Korte, Holanda

NES

A Boy and his Blob

Laure Vercruysse	53 150
David Baes	15 263

Bubble Bobble

Matthew Allen	2 426 710
Alexander Pill	2 222 620
Sandro Franescangeli	2 026 100
Michael Schwingenscholg	1 065 000

Burai Fighter

Jacques Jacquot	514 480

Double Dragon II

Marco Ebbema	487 120
Thomas Willems	144 470

Duck Hunt

Elbert Van Ree	9 088 000
Craig Domney	776 500

Duck Tales™*

Erwin De Rooy	31 614 000
Paul Stansfield	25 777 000
Gianluca Desidero	19 000 000
Martin Bohatschek	18 431 000
Vincent Vandenbranden	11 718 000
Lorenzo Dutto	11 520 000
Marc De Bournonville	11 283 000
Tom Berkvens	10 896 000
Claudia Pastori	10 435 000
Mathieu Peeters	10 232 000
Franz Arbesser	9 848 000
Nick Berkvens	9 295 000
Barbara Musso	8 435 000
Ludovic Dochy	8 135 000
Andrea Betti	7 200 000
John Van Geffen	1 074 400
Anthony Reilly	602 900

Golf

David Gregory	-16

Pinball

Marieke Verkamm	1 099 100
Reinhold Van Hevel	423 040

Pinbot

Hannes Lechner	121 001 698
Inge Van Dijk	36 336 030

Solomon's Key

Olivier Flender	2 516 720

Super Mario Bros. 3

Freddy Chiron	9 999 990
Stefaan De Boeck	9 999 990
Manuel Dahmen	4 558 510
Julie Lambert	3 796 480
Hans De Graer	3 251 210
Gianluca Gaia	3 251 200
Francois Meunier	3 037 950
Bart Bronselaer	2 800 850
Manfred Auer	2 482 150
Ludovic Niot	2 230 890
Alexandre Devogelaere	2 015 000
Marcus Tribuser	1 774 060
Dave Maes	1 731 600
Nicola Toffoletto	1 616 210
Stephan Stiphout	1 520 190
Julien Jonckeau	1 410 260

Clasificaciones

¡No hay sorpresas en ninguna de las dos listas, ya que Super Mario sigue siendo el rey! Sin embargo, los Rescue Rangers atacan fuerte, colocándose en el puesto número cuatro justo detrás del juego original de Super Mario, mientras que la popularidad de Bart aumenta en ambos sistemas. !No creemos que vaya a desbancar a Mario, pero nunca se sabe! Y no olvides que llega "Mega Man III"...

Queremos vuestros votos para ambas listas - escribenos tus cinco juegos en orden de preferencia, asegurándote de especificar si se trata de Game Boy™ o de NES, y envíala a la dirección habitual.

NES Top Ten

1 ◆ SUPER MARIO BROS. 3
2 ◆ SUPER MARIO BROS. 2
3 ◆ SUPER MARIO BROS.
4 ● RESCUE RANGERS
5 ▲ DOUBLE DRAGON 2
6 ▲ THE SIMPSONS
7 ● DUCK TALES™*
8 ▲ BATMAN
9 ▼ THE LEGEND OF ZELDA
10 ▼ THE ADVENTURES OF LINK

Game Boy Top Five

1 ◆ SUPER MARIO LAND
2 ▲ SIMPSONS - ESCAPE FROM CAMP DEADLY
3 ▼ DUCK TALES™*
4 ◆ DR MARIO
5 ● TMHT - FALL OF THE FOOTCLAN

▲ UP ▼ DOWN
◆ NO CHANGE ● NEW ENTRY

Loic Pickaert	1 401 310
Andreas Tiwald	1 380 970
Enrico Tasinato	1 360 350
Axel Eppe	1 344 310
Steve Dijck	1 200 100
Sebastien Potvin	1 061 660
Christoph Nothegger	1 005 140
Simone Colani	999 850

TMHT

Xavier Bresson	9 999 990

GAME BOY

Batman

Remco Bon	461 210

Bubble Bobble

Gregory Verhulst	780480

Double Dragon

Frederic Janssens	170 000
Francois Kint	72 650

Dr Mario

David Pinon Castano	184 600
Daniel Reding	33 600
Brecht Nuyttens	16 300

Duck Tales™*

Gregor Krasshig	10 079 000
Stefan Jager-Sunstenau	4 924 000

Golf

Renaud Salvy	-22
Marcelino Cardona Sent	-16

The Simpsons – Escape from Camp Deadly

Karli Spitzenberger	254 702
Alessia Pincini	143 850

Super Mario Land

Erwann Bigoin	999 999
Michael Knotz	999 999
Nicolas Madamet	999 999
Sebastien Riviere	999 999
Alexis Ruyant	999 999
Miel Stroucken	999 999
Armand Van Der Bos	999 999
Anne-Sophie Vasseur	999 999
Markus Winkelhofer	999 999
Stefan Pleiner	989 370
Martin Buchberger	818 230
Marco Demetz	798 270
Holger Knebel	732 437
Gill Cleeren	503 400
Phillippe Muller	494 230
Geoffrey Romero	480 600
David Eglinton	478 050
Caroline Robaye	433 570
Antoine Even	421 070
Charles Gosselin	409 500
Geert Stroobant	224 510

Tetris

Hans Donkers	348 295
Werner Suhs	336 158
Hartwig Ortbauer	313 307
Josiane Fabre	304 550
Christian Fend	300 996
Hubert Schmidthaler	270 873

¡Si lo que buscas es fama y reconocimiento mundial, entonces tienes que hacer lo que sea para entrar en las Puntuaciones de Cine del Club Nintendo! Para ser justos, sólo podemos incluirte una vez en la lista, pero, para tener más oportunidades, mándanos todas tus mejores puntuaciones. Lo que necesitamos que nos envíes es una lista de estas puntuaciones, junto con tu nombre, edad (¡no seas tímido!), dirección y una fotografía de cada una de estas puntuaciones. La edad es fundamental, ya que basamos nuestra elección no sólo por la puntuación sino también por lo que te haya costado conseguirla. ¿Y qué me decís de los equipos de padres/hijos? Sabemos que hay gran cantidad de mamás y papás a los que les encanta jugar - podríamos comparar vuestras puntuaciones con las de las generaciones más jóvenes (¡pero sin hacer trampas!).

Club Nintendo (NES), Spaco S.A. Apdo. de Correos 45080, 28080 Madrid
Club Nintendo (Game Boy), Erbe Software, S.A. C/Serrano, 240, 28016 Madrid

Queridos Mario y Luigi:
Tengo dos preguntas. La primera es: ¿Por qué no se venden las revistas al público?, y la segunda: ¿Ha salido el juego Dragon Ball Z?
Josefa Juarez, Pamplona.

Querida Josefa:
Esta revista es unicamente para los socios del Club, niños y niñas que han optado por la marca Nintendo para disfrutar de los momentos más divertidos con nuestras consolas y juegos. Por lo tanto, nosotros pensamos que la revista, debe de ser totalmente gratis, ya que es para nuestros amigos, hecha por nosotros con la ayuda indispensable de los socios del Club Nintendo.

Respecto a la segunda pregunta decirte que de momento no está previsto sacar Dragon Ball Z, pero mira en "TU LISTA DE JUEGOS", ¡Segura que encuentras otra SUPER AVENTURA!
Tus amigos
Mario y Luigi

Queridos Mario y Luigi:
Ante todo, daros mi enhorabuena por esta estupenda revista. Y ahora quiero haceros unas preguntas: ¿Me podéis decir cuando va a salir Game Boy™ en color, el precio aproximado que tendrá y si su fantásticos juegos actuales se utilizarán también para ella?
Fransisco Ferrer Jimenez, Jaca (Huesca)

Querido Francisco:
Gracias por tu felicitación, eso nos da ánimos para seguir y mejorar en todo lo posible.
NINTENDO está estudiando la posibilidad de una GAME BOY™ en color, pero no se puede asegurar nada ya que, tal como dijo el Sr. Todori (Director General de Nintendo) en su visita a ERBE (España), las pantallas LCD en color tienen muchos incovenientes, como la dificultad de ver las imagenes a la luz del sol, el tener que aumentar considerablemente el tamaño de la consola, con lo cual ya no sería ta manejable como la Game Boy™ actual debido a su peso... Y además, la Game Boy™ en color tendría otro grave inconveniente: la vida de las baterías sería muy corta. Pero, no te preocupes, porque en Nintendo están pensando en algo que se adapte a lo que tú, y muchos otros, quereis ¡Seguro que nos sorprenden con algo genial!
Tus amigos
Mario y Luigi

Queridos Mario y Luigi
Quería haceros una pregunta: ¿Pasa algo si pongo un juego en versión japonesa en mi Game Boy™?
Javier Blanco Rivero, Madrid

Querido Javier:
En teoría no le pasaría nada a tu Game Boy™ si le pones un juego en versión japonesa. Pero no te podemos garantizar su funcionamiento, ni podríamos ayudarte si tienes algún problema. Además, ten en cuenta, que sería difícil para tí jugar con él, ya que tanto las instrucciones como el propio juego vendrían en japonés.
Nuestro consejo es que adquieras juegos distribuidos por Erbe, ya que, disponemos de mayor informacion y así podríamos atenderte mejor.
Saludos de tus amigos
Mario y Luigi

Estimado Mario:
Me llamo Gorka, soy de Beasain, y me gustaría preguntarte si, tal y como ocurre con los juegos, los complementos tales como el NES MAX, NES ADVANTAGE o la pistola ZAPPER están clasificados en distintas versiones, de modo que un NES ADVANTAGE versión francesa no funciona en una consola española.
Gorka Larrea, Beasaín (Guipúzcoa)

Estimado Gorka:
La pistola ZAPPER, el NES ADVANTAGE y el NES MAX no tienen ninguna versión específica, o sea, que funcionan en cualquier consola sin importar de qué versión sea ésta. Pero también queremos advertirte que si adquieres estos complementos fuera de España, el servicio técnico oficial de Nintendo no podrá hacerse cargo de su reparación.
Mario

Querida Princesa Toadstool:
Me gustaría saber por qué hay diferentes versiones dentro de la consola NES. ¿No podría haber simplemente un tipo de consola para todo el mundo?
Ainara Moreno Burgos, Madrid

Querida Ainara:
¡Por fin alguien se acuerda de mí! Hacía meses y meses que no recibía una carta, ya que todas se las llevan Mario y Luigi. Me he puesto tan contenta, que voy a dar una respuesta a tu pregunta.

El único motivo por el que hay varias versiones es que en cada país las televisiones tienen un sistema distinto, y por eso, las consolas de cada país tienen que adaptarse al modelo de televisión reinante en ese mismo país. O sea, que si tienes una televisión de sistema español (PAL) tienes que conectarle una consola española, ya que sólo está preparada para ese sistema; una consola americana, por ejemplo, sólo funcionará en una televisión con sistema americano (NTSC), pero no en una televisión con sistema español. Ese es el motivo de que no puedas hacer funcionar una consola americana en España.
Princesa Toadstool

Querido Mario:
Soy propietario de una consola NES y de un montón de juegos, y creo que la revista CLUB NINTENDO es muy completa, ya que me ayuda a elegir a la hora de comprar otro juego, me presenta novedades, y ofrece trucos que resultan verdaderamente útiles al jugar. Sin embargo, echo de menos una sección, que os propongo crear: una en la que pudiéramos enviar nuestras dudas sobre juegos en una carta y vosotros publicárais la respuesta a esas dudas. Por favor, pensad en ello, ya que hay dudas de pantallas de ciertos juegos que no han aparecido en la revista, y a mí no me permiten seguir llegar hasta el final.
Ignacio Garrido Perea, Puebla de Montalbán (Toledo)

Estimado Ignacio:
Hemos pensado muchas veces en crear esa sección, pero el problema que surgiría es el del espacio. No podríamos dedicarle más de dos o tres páginas, con lo que habría cientos de cartas que no podrían ver su duda resuelta. En lugar de ello, hemos hecho algo mucho mejor: para poder atender absolutamente todas vuestras dudas y no dejar a nadie sin ayuda, hemos ampliado nuestra plantilla de consejeros de juegos; de este modo, cunado llaméis al Club Nintendo para que vuestras dudas sean resueltas, podréis hablar con uno de nuestros consejeros, que os atenderá y resolverá vuestra duda en el acto. De este modo podréis preguntar todo lo que queráis, y obtendréis la respuesta mucho más rápido que si tuviérais que enviar la carta y esperar la respuesta en la revista. Pero para todos aquellos que aun así prefiráis enviarnos vuestras dudas por carta, éstas también serán atendidas remitida a vuestra casa. ¡Como ves, Ignacio, en el Club Nintendo no nos olvidamos precisamente de vosotros!
Mario

Sr. Editor, Club Nintendo (NES), Spaco S.A., Apdo. de Correos 45080, 28080 Madrid.
Sr. Editor, Club Nintendo (Game Boy), Erbe Software S.A., C/Serrano, 240, 28016 Madrid.

Entra en una nueva dimensión...

